COMIC BOX

INÉDIT
IRON MAN : TITANIUM
PAR ADAM WARREN & SALVA ESPIN

28 PAGES DE BD

PREVIEW
SPIDER-MEN
PAR BRIAN BENDIS & SARA PICHELLI

COMIC BOX #80

LE MAGAZINE DE LA BA ÉE AMÉRICAINE

JANVIER
FÉVRIER
2013

LES TITRES :
VENOM, NOIR DESTIN
GRANT MORRISON
TIGRA, FEMME À POILS
PHILIPPE DRUILLET

STAR WARS
CHEZ DISNEY
QUEL AVENIR ?

INVITÉS :
RICK REMENDER
MARCO CHECHETTO
TYLER KIRKHAM
JIM WOODRING

BATMAN
L'HÉRITAGE DE NOLAN

M 07155 - 80 - F: 6,90 € - RD
Belgique : 7,90 €

WWW.COMICBOX.COM

« Un spectacle visuellement bluffant,
boosté par une 3D qui exploite la profondeur de champ »
Le Journal du Dimanche ★★★★

THE AMAZING SPIDER-MAN™

LE PLUS CELEBRE DES SUPER-HEROS COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU !

THE AMAZING SPIDER-MAN
EDITION 2 BLU-RAY™
THE AMAZING SPIDER-MAN
EDITION ULTIMATE Blu-ray 3D + BLU-RAY + DVD
THE AMAZING SPIDER-MAN EN 3D
Plus de 3H de suppléments !

DISPONIBLE EN EDITION ULTIMATE BLU-RAY 3D™+ DVD,
DOUBLE BLU-RAY™ PREMIUM, DVD ET VOD

COLUMBIA PICTURES MARVEL © 2012 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Marvel, and the names and distinctive likenesses of Spider-Man and all other Marvel characters: ™ and © 2012 Marvel Entertainment, LLC & its subsidiaries. All Rights Reserved.

20 minutes NRJ NRJ HIT MUSIC ONLY !

UN PETIT SUPPLÉMENT D'ÂME ?

Les personnages de comics ont-ils une âme ? La question est forcément naïve puisqu'elle suppose que l'âme est quelque chose qui existe par ailleurs... Alors que philosophes et religieux en débatent depuis des lustres. Qu'importe. Tournons-la autrement. Est-ce que les héros et anti-héros des comics ont cette petite étincelle de vie qui les ferait échapper à leur monde en deux dimensions ? Sont-ils autre chose que de simples vignettes ? Si on y regarde bien, c'est un peu la thématique de ce numéro. C'est évident quand on s'intéresse aux thèmes de prédilection du scénariste Grant Morrison qui ne cesse de trouver différents niveaux de réalité, comme autant de poupées russes, dans des mondes de fiction. Ça l'est aussi, d'une autre manière, quand on évoque les grands héros de Jack Kirby. S'il n'y avait pas une étincelle là-dedans (des "Kirby Krackles" comme disent ses fans), ce ne serait qu'un boulot de commande loin de toute grandeur. Mais Kirby refusait la routine et a donc accouché d'une mythologie personnelle. La question de l'âme des personnages se pose aussi quand on parle de héros comme Venom ou Tigra. Après tout, l'un a commencé comme un simple costume noir et, de scénariste en scénariste, a pris une vie propre. Venom, c'est un peu l'idée que personne ne peut se vanter d'avoir planifié. Et Tigra n'est pas loin derrière. Elle avait débuté comme une sorte de Catwoman de Marvel et les évènements en ont décidé autrement, échappant là aussi à tout schéma prémédité. Est-ce que Bob Kane et Bill Finger, en créant Batman, pouvaient s'imaginer que le justicier serait toujours là des décennies plus tard ? Est-ce que Chris Nolan, en réalisant ses films, avait la moindre idée de quels éléments seraient à leur tour adoptés (ou pas) dans les comics ? Difficile de le croire. Mais c'est dans ce moment qui échappe à tout, dans ce numéro d'équilibriste où les créateurs ne mesurent pas totalement la taille des dominos qu'ils sont en train de mettre en mouvement, que la magie réside. À travers les personnages, à travers les séries, un Morrison ou un Kirby sont capables de perpétuer des mécanismes créatifs, de mettre en place une continuité qui n'a rien à voir avec celle de l'éditeur qui les emploie. Mais inversement à un autre niveau, certains personnages refusent de se laisser maîtriser. Il faut dire aussi que c'est le fait du lecteur. Un scénariste comme Rick Remender ne peut décider de qui sera ou ne sera pas un personnage populaire. Il ne peut qu'espérer qu'on le suivra quand il décide de redorer le blason de certains mutants de seconde zone. En définitive, c'est le lectorat qui décide, en continuant de s'investir dans des séries. Comme le public ne sait pas à l'avance ce qu'on va lui proposer et que les auteurs ne savent pas ce que le lectorat va accepter, tout est sans cesse remis sur le tapis. On rejoue le match de numéro en numéro. Rien n'est joué d'avance (même des personnages établis peuvent passer de mode et inversement). Et c'est ce qui fait l'intérêt. On s'ennuierait sacrément si les choses étaient taillées dans la pierre. Un peu comme si on lisait dans le journal les résultats du tiercé ou des élections du lendemain. Pour un numéro de Comic Box non plus, on ne peut jamais prédire à l'avance s'il sera populaire ou pas. Dans notre cas, c'est même pire car, même après coup, on ne sait pas forcément à quel critère attribuer le résultat. Est-ce qu'un numéro s'est bien vendu à cause de sa couverture ou en raison de tel dossier, de telle interview ? Une chose est sûre, c'est là aussi le lecteur qui décide, mais on sait rarement pourquoi. Il faut dire aussi qu'au niveau courrier, les lettres ont tendance à se raréfier, certains préférant commenter sur de multiples forums ou sur les réseaux sociaux. Seulement voilà, à moins de faire le tour d'Internet à longueur de journée, ce sont comme autant de lettres qu'on ne reçoit pas. On ne sait donc pas toujours à quel article vous avez trouvé (ou pas) un "petit supplément d'âme"... Pour que Comic Box ait une âme (ou tout du moins quelques Kirby Krackles), il faut aussi y mettre un peu du vôtre. Vous trouverez nos coordonnées dans la page « Match de Box », et vous avez aussi la page Facebook, le site... En attendant de vos nouvelles, bonne fin d'année 2012 et, si les Mayas ne nous ont pas tués d'ici-là, rendez-vous l'année prochaine pour de nouvelles aventures...

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

APPROVED BY THE COMIC BOX AUTHORITY

COMIC BOX #80

Rédaction : FULL FX, 38 rue de Malte 75011 Paris.
Tél. : 01 43 20 43 01
Rédacteur en chef : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com)
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com) - **Rédacteurs :** Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz), Zemo (zemo@comicbox.com), Digitakyn, Bernard Dato, Anne-Sophie Peyret, Thomas Clément. **Secrétariat de rédaction :** Gabrielle Comhaire.
Our Man@Panini : Matteo Lossa.
Spirit of the PAO (le clan des rédacteurs-graphistes) : Pyro, Izod.
Couverture : Stanley "Artgerm" Lau.
Publicité : Denis Velardocchio/Vellacom Tél. : 06 12 06 68 74.
Remerciements : Dominique Maisons, CB Cebulski, A.J. Fierro, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter De Marchi, François Hercouet, Jean-Michel Ferragatti, Sophie Caiola, Thomas Beaufils, Emmanuelle Klein, Adeline Fontaine, Alex Segura, Laurent Nucera, Louise Rossignol.

Éditeur : PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerrini - **Directeur délégué :** Sébastien Dallain - **Comité de direction :** Alain Guerrini, Henri Fumet, Sébastien Dallain - **Directeur éditorial européen :** Marco Lupoi - **Rédacteur en chef Panini comics :** Walter De Marchi - **Responsable marketing opérationnel :** Magalie Brutin - **Coordinatrice commerciale :** Valérie Bryndza - **Contrôleur de gestion :** Jérôme Tassel - **Relations médias :** Pauline Giovanolla.

Abonnements : PANINI France – Service Abonnement – BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail : paninifrance@dinexis.com Tél. : 02 32 29 18 80 - Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 50 euros.
Impression : Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie) - **Reassort :** OPTIMIS CONSEIL - Tél. : 09 75 43 30 09 - Email : contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire : 0916 K 78368 - **ISSN :** N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution. Imprimé dans l'UE.

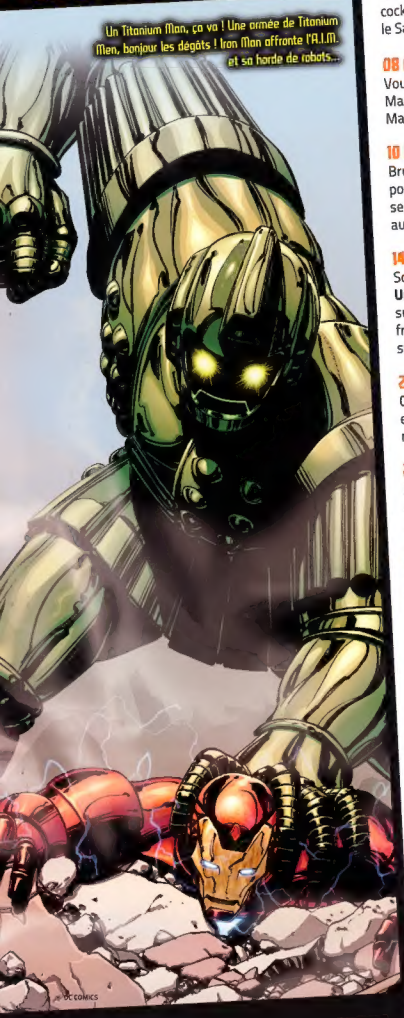
CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2013. DC Comics. All Rights Reserved. Used with Permission. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun. Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition Française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

www.comicbox.com

#80 JANVIER - FÉVRIER 2013

AVENTURES INTÉRIEURES

LA BD INÉDITE



06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ
Le King des comics, Jack Kirby, est à l'honneur chez Urban dans une anthologie présentant un cocktail de ses œuvres publiées chez DC, des années 1940 et sa collaboration avec Joe Simon sur le Sandman à la saga du Quatrième monde dans les années 1970. Demandez le programme...

08 EN DIRECT DES USA : STAR WARS CHANGE DE GALAXIE
Vous n'avez pas pu passer à côté de l'information : le géant Disney déjà propriétaire du groupe Marvel vient de s'offrir Lucasfilm ! Dans la foulée, de nouveaux films **Star Wars** sont annoncés. Mais tout ça, c'est du cinéma... Quelles retombées pour les comics ? On fait le point.

10 BATMAN : L'HÉRITAGE DE NOLAN
Bruce Wayne a rangé sa cape et Christopher Nolan sa caméra. Mais maintenant que la poussière est retombée, que devait réellement apporter la trilogie **Batman** de Nolan ? Et inversement, quel a été l'apport de ces films au contenu des comics ? Aucun ? Vous êtes sûr(e) ? Il n'y aurait pas déjà quelques éléments qui se seraient déjà infiltrés ?

14 ENTRETIEN AVEC RICK REMENDER
Scénariste qui monte chez Marvel, Rick Remender vient de se voir confier la nouvelle série **Uncanny Avengers** aux USA. Mais il est également en train de terminer un passage remarqué sur les aventures de **Uncanny X-Force** et sur les **Secret Avengers**. Spécialiste des héros qui frappent fort (**Punisher, Venom**...), vous allez voir qu'au contraire l'homme est très pacifique. Et sympathique.

20 VENOM : COSTARD EN COLÈRE
Connaissez-vous bien le symbiote alien le plus célèbre de l'univers Marvel ? S'il est resté dans les esprits comme l'un des ennemis principaux de Spider-Man, Venom n'a de cesse de se créer de nouvelles vies. Normal, il change de propriétaire... comme de chemise ! Suivez le guide.

24 PLANCHES CONTACT : ARIEL OLIVETTI
Au carrefour des techniques, Ariel Olivetti a toujours des choses intéressantes à montrer. Qu'il s'agisse de **Cable** ou de **Star Wars**, le dessinateur argentin partage avec nous quelques exemples de son style fort en matières et se plie à l'exercice des planches contact.

28 ENTRETIEN AVEC JIM WOODRING
Nous sommes partis à la rencontre de l'auteur et illustrateur américain, Jim Woodring, le créateur de Frank, mais aussi un ancien collègue de Jack Kirby et Gil Kane. Retour sur son parcours et son œuvre.

30 GRANT MORRISON : UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN ?
Le scénariste écossais publie des histoires depuis la fin des années 1970 et fait feu de tout bois. Mais si, des **Invisibles** à **Batman** en passant par **New X-Men**, il y avait un fil directeur à la base de tout ça ? Un message fort qui revenait dans pratiquement tous ses projets, une marque de fabrique qui permet de comprendre certains des passages en apparence obscurs de **The Filth** ou d'**Animal Man**. Et si Grant Morrison nous parlait... d'amitié ?

36 LA BD : IRON MAN : TITANIUM
Un duel au sommet est au programme de ce numéro. Le vengeur à l'armure de métal est opposé à l'un de ses plus vieux ennemis : le "revenant" Titanium Man ! Le tout orchestré par Adam Warren et Salvador Espin. Une histoire tirée du one-shot **Iron Man : Titanium**, paru en 2010 aux USA.

10 ENTRETIEN AVEC RICK REMENDER

20 SOUS LE MASQUE DE VENOM

64 FÉLINE TIGRA

58 ENTRETIEN AVEC MARCO CHECCHETTO
Marco Checcheto est un artiste italien qui a su trouver sa place chez Marvel, en particulier auprès des héros "urbains" tels que Spider-Man, Daredevil et surtout le Punisher. Justement, c'est ce qu'il voulait !

62 PAX ARENA MET LE TURBO
Zoé est l'héroïne d'un polar futuriste. Mais c'est aussi la création de deux jeunes auteurs français qui ont su se faire remarquer par Thrillbent.com, le site lancé par Mark Waid. Une manière nouvelle de percer dans le métier...

64 TIGRA : FEMME À POILS
Séductrice féline, Tigra n'a pas été créée pour jouer les bimbos velues. Bien au contraire, sa genèse est étroitement liée à la libération de la femme. Ensuite ? Ensuite c'est peu de dire que les scénaristes ont changé d'avis. Petit retour sur l'intinéraire d'une femme-chat qui, en quarante ans, en aura décidément vu de toutes les couleurs.

68 ENTRETIEN AVEC TYLER KIRKHAM
Il dessine de nos jours les aventures des "Nouveaux Gardiens" publiés en VF dans **Green Lantern Saga**. Mais Tyler Kirkham a aussi roulé sa bosse chez Marvel, après avoir fait ses premières armes chez Top Cow.

71 LES HÉROS OUBLIÉS : LES GARDIENS DE L'UNIVERS
Ce sont des personnages de DC. Il protègent tout l'univers et envoient des héros à travers l'espace pour déjouer le mal. Seulement voilà, ce ne sont pas les boss des Green Lantern !

72 PHILIPPE DRUILLET : RETOUR D'INFLUENCES
Druillet est un monument de la BD française, avec un rayonnement international. Pas étonnant que certains Américains le connaissent. Mais l'artiste lui-même n'est pas sans attache avec le monde des comics. Parlez-lui de Kirby pour voir...

76 PREVIEW : SPIDER-MEN
Quand Spider-Man (Peter Parker) rencontre Spider-Man (Miles Morales) ! Petit aperçu de ce crossover inter-univers très attendu...

LE JOURNAL DU FAN

82 DIGITAL COMICS
Stephen King est à l'agonie, mais c'est pour la bonne cause ! **False Positive** dépoussière les anthologies d'horreur. Suivez également les tweets de centaines d'auteurs sur un seul site...

83 MEDIA BUZZ
Deadshot a enfin un visage dans **Arrow**, les secrets du coffret DVD du dernier chapitre de **Dark Knight**... Ça bouge dans le Media Buzz !

84 MONDES PARALLÈLES
Les super-héros africains ont aussi leur titre. L'œuvre d'un Français masqué choisit pour la couverture d'**Amazing Spider-Man #700**...

86 MATCH DE BOX
Votre courrier nous inspire ! Votre courrier nous donne le sourire ! Votre courrier nous renseigne sur les questions que vous vous posez ! Alors email ou timbre, allez-y ! On vous attend !

88 CULT CORNER
Fans de jeux vidéo, venez voir Connor d'**Assassin's Creed III** décocher sa flèche. Vous ne savez pas quoi porter par ce froid ? Et pourquoi pas des sous-vêtements Marvel ? Plein d'autres idées cadeaux vous attendent dans le Cult Corner.

90 GUIDE DE LECTURE
Walking Dead passe la barre du 100e épisode américain et un des héros ne s'en remettra pas ! Flex Mentallo, le muscle et le cerveau ! **Avengers vs. X-Men** ne se calme pas et nous fait voir la Lune ! Une sélection des sorties du bimestre...

94 DERNIÈRES NOUVELLES
Tandis que Marvel se prépare déjà à sa prochaine menace globale et au crossover qui s'en suivra, Vertigo tourne la page ! En direct des USA (et pas seulement), les prochains projets des éditeurs et des auteurs. Une chose est sûre, ça bouge !

98 DOCTEUR PSYCHO
Et si d'année en année les super-héros étaient de plus en plus en proie à une phobie des hôpitaux ? Ce n'est pas qu'ils manquent de docteurs... Mais le rejet a peut-être des raisons plus profondes.

LEXICOMICS

Les comics ont leur jargon. Pour les non-initiés comme pour ceux qui veulent réviser, voici un petit lexique...

Comic book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !) désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.).

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-In Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

CHAQUE BIMESTRE, UN COMIC-BOOK EST DISSÉQUÉ PAR LA RÉDACTION. DE QUOI S'AGIT-IL ? COMMENT EN EST-ON ARRIVÉ LÀ ? TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR UN COMIC-BOOK SANS JAMAIS AVOIR PENSÉ À LE DEMANDER.

JACK KIRBY ANTHOLOGIE

SCÉNARIO : SCÉNARIO DE JOE SIMON, FRANCE HERRON, JACK KIRBY...
DESSINS : JACK KIRBY - SORTIE : DÉCEMBRE 2012 - URBAN COMICS

KIRBY, TITAN RARE ?

En France, les créations de Jack Kirby chez Marvel (Captain America, les Quatre Fantastiques, Hulk, les Vengeurs...) sont bien connues. Pour ce qui est de son impact chez DC Comics, c'est plus problématique, une bonne partie de ses épisodes furent initialement dispersés de manière anarchique dans des revues en noir et blanc d'Arédit-Artima dans les années 70 et réimprimées depuis tout aussi rarement que partiellement. Pourtant, dès les années 40, celui qu'on appelle le King des comics a produit des légions de récits chez DC. Autant d'aventures de super-héros, de demi-dieux cosmiques dont le lectorat français n'a perçu jusqu'ici que la face émergée de l'iceberg. L'album **Jack Kirby Anthologie** qu'Urban publie en cette fin d'année est donc une sorte de panorama qui, de Sandman à Kamandi (en passant par les Challengers de l'Inconnu et les New Gods), permet de composer une certaine cartographie de l'œuvre de Kirby chez DC.

LE SABLIER ET LE MARTEAU

En 1942, après avoir claqué la porte de Marvel Comics, le scénariste Joe Simon et le dessinateur Jack Kirby s'installent chez le concurrent DC Comics. Fort du succès antérieur de leur Captain America, les deux créateurs s'intéressent alors à retrouver chez leur nouvel employeur la même fibre héroïque. C'est la création des **Boy Commandos** et de la Newsboy Legion mais aussi la reprise en main de personnages existants chez DC comme le Manhunter et le Sandman. Simon et Kirby vont faire de ce dernier une sorte d'équivalent délirant de Batman, avec des aventures régulièrement orientées vers le thème du rêve et du mythe. Dans **Adventure Comics #75** (reproduit dans cette anthologie), Kirby utilise pour la première fois un certain... Thor (version que nous avions déjà évoquée dans **Comic Box Special #1** en 2011). Le dieu nordique débarque en effet à New York pour piller la ville mais il y a un twist... Sandman et son compagnon Sandy devront donc contrer et démasquer une sorte de précurseur du Thor autrement célèbre que Kirby animera plus tard chez Marvel...

FLÈCHES ORIGINALES

Non, Jack Kirby n'a pas créé Green Arrow, l'archer vert de DC. Mais dans les années 50 il dessinait les aventures du héros à une période charnière. Historiquement l'éditeur ne s'était jamais beaucoup intéressé aux origines du personnage. Après tout le maniement d'un arc ne nécessitait pas de venir de Krypton. Le scénariste France Herron décida d'y remédier. **Adventure Comics #256** (1959) raconte donc pour la première fois les débuts d'Oliver Queen et, sous le crayon de Kirby, marque un peu son entrée dans le Silver Age. C'est également à la fin des années 50 que l'artiste lance les Challengers de l'Inconnu, qui seront à bien des égards un peu le prototype des Quatre Fantastiques. Dans les menaces, Kirby y fait déjà preuve d'une certaine démesure qu'on retrouvera également dans les aventures de cet autre quatuor...

NOUVEAUX MYTHES

Début des années 70, au terme d'une nouvelle brouille avec Marvel, Jack Kirby retourne chez DC et s'empare de la série **Superman's Pal, Jimmy Olsen** où il fait feu de tout bois. Dans cette série (largement inédite en France) il crée un mystérieux ennemi : Darkseid, première pierre du « Quatrième Monde », d'où surgiront un bouquet de séries interconnectées : **New Gods**, **Mister Miracle** et **Forever People** (qu'en France Arédit-Artima préféra traduire par Immortels, sans doute par analogie avec les plus tardifs Éternels). Celui qui avait créé Galactus et le Surfer d'Argent plonge alors à fond dans le mythique, le cosmique, et donne à l'éditeur une région qui lui manquait. Sans surprise Darkseid deviendra une des menaces les plus marquantes de DC depuis les années 40. À la même époque Kirby lancera également **OMAC** (les aventures d'un héros dans un futur digne de Philip K. Dick) ou encore un nouveau **Sandman** (dans lequel Neil Gaiman puisera une partie de son propre personnage). En quelques séries, Kirby lance donc des concepts qui auront une influence durable sur le temps et l'espace de DC...

KIRBY, VIE HÉROÏQUE ?

Pour ce recueil atypique, Urban Comics a eu la bonne idée de demander une préface à Joann Sfar. Et au bout de quelques lignes on mesure combien ce choix a été judicieux. Chez Sfar, Kirby, c'est un peu une affaire de famille. Une question qui ramène à l'enfance et à la nostalgie mais qui se mélange également à la généalogie de Sfar. Le voici qui nous raconte, de manière très vivante, son Kirby. Comment il l'a vécu, ressenti. Comment il l'a inscrit dans son propre périmètre personnel. Jusqu'à une réalité historique qui place Kirby sur le chemin de la famille Sfar quelques décennies en arrière. La passion vibrante de Sfar et la variété des histoires recueillies dans ce volume sont une bonne manière de montrer qu'il n'existe pas un seul Kirby, qu'il était et reste un artiste à mille facettes. Sfar nous expose sa perception de Kirby et de son monde mais, au bout de quelques pages vous verrez que dans les recoins des cases, dans l'ombre des « Kirby crackles » (phosphènes caractéristiques de l'artiste) vous être libre, vous aussi, de partager un monde avec Kirby...

VERDICT

Malgré quelques curiosités dans les choix des noms (admettons qu'on veuille tout franciser mais à ce moment-là pourquoi affubler la Newsboy Legion du nom ringard de « Légion des Petits Rapporteurs » mais laisser Mister - et non pas Monsieur - Miracle ?), la sélection d'Urban reste particulièrement bien vue, avec un cocktail qui va du coin de la rue (la Newsboy Legion) à l'infini (les Forever People). L'album **Jack Kirby Anthologie** permet de survoler un vrai panomara de l'œuvre du King chez DC, œuvre qui encore aujourd'hui reste en bonne partie inédite en France. De ce fait c'est un bon pendant « DC » pour ceux qui avaient déjà fait le choix du **Marvel Deluxe Jack Kirby** publié il y a deux ans par Panini. Espérons qu'Urban teste les eaux avant d'envisager des recueils des séries concernées (**Kamandi** en intégrale ou des « Jack Kirby Présente... » ce ne serait pas de refus)...

STAR WARS CHANGE DE GALAXIE

APRÈS LES STUDIOS PIXAR EN 2006 (RACHETÉS POUR 7.4 MILLIARDS DE $) PUIS MARVEL EN 2009 (POUR 4 MILLIARDS DE $), WALT DISNEY VIENT DE S'OFFRIR UN AUTRE PILIER DE L'IMAGINAIRE AMÉRICAIN : LE 30 OCTOBRE DERNIER, L'ENTRE S'EST OFFERT LUCASFILM, L'ENTREPRISE DE GEORGE LUCAS ET LES DROITS DES FILMS RATTACHÉS. C'EST-À-DIRE (ENTRE AUTRES) L'UNIVERS DE **STAR WARS** QUE LE NOUVEAU PROPRIÉTAIRE COMPTE BIEN RELANCER À COUPS DE LONGS-MÉTRAGES INÉDITS. UNE RÉVOLUTION POUR L'INDUSTRIE AMÉRICAINE DES LOISIRS, QUI N'EST PAS SANS RETOMBÉES POTENTIELLES SUR LE MONDE DES COMICS...

Patatras ! Fin octobre, la nouvelle se répand comme une traînée de poudre, comme une blague entre geeks. Walt Disney Company vient d'acheter tout l'empire de George Lucas. C'est-à-dire Lucasfilm, mais aussi les filiales, comme Industrial Light & Magic (la branche spécialiste des effets spéciaux) ou encore LucasArts (les jeux vidéo). Et l'objectif est d'emblée clairement annoncé : il s'agit de récupérer l'univers de **Star Wars** pour le perpétuer au cinéma à travers de nouveaux films dont le premier est annoncé pour 2015 (un délai donc relativement bref). Cris de rage parmi les puristes qui s'en tiennent à des déclarations antérieures de George Lucas qui avait dit, pourtant, qu'il n'envisageait pas de nouveaux films **Star Wars** après les deux trilogies existantes. Ceci dit, les fans en question oublient un peu vite que, dans les années 1980, Lucas avait évoqué l'idée que **Star Wars** pourrait être au moins un ensemble de trois trilogies). Et en un sens, **Star Wars** n'est plus un ensemble de six films depuis belle lurette, entre les aventures des Ewoks, les romans, les jeux ou la série animée **Star Wars: The Clone Wars**, l'univers étendu a déjà grandi comme une pieuvre, sans attendre Disney. Pour l'instant les informations pour "l'épisode VII"

sont bien entendu parcellaires, mais Disney semble indiquer que tout en se déroulant dans l'univers de **Star Wars**, la nouvelle saga pourrait se concentrer sur de nouveaux personnages. Reste à savoir quand elle interviendrait dans la chronologie et si quelques acteurs antérieurs pourraient apparaître en guest-stars... Tout ça serait bien au-delà du périmètre de **Comic Box** si ce changement de main et la relance de **Star Wars** n'étaient pas sans effets sur la BD américaine, avec des effets positifs et/ou négatifs à prévoir...

UN PLUS POUR LE MARCHÉ ?

Le premier effet positif à prévoir dans les années qui viennent, c'est un coup de boost pour le réseau américain des comic-shops. Aux USA, les fascicules sont vendus principalement dans des boutiques spécialisées depuis que les éditeurs de comics se sont retirés des kiosques. Mais les magasins en question sont aussi, souvent, des endroits où on vend des produits dérivés. **Star Wars** a toujours été une locomotive inégalée en termes de jouets, statuettes et collectors en tous genres. La perspective d'un nouveau film s'accompagne aussi d'une avalanche d'objets représentant les nouveaux personnages et véhicules. D'ici 2015, les comic-shops américains peuvent donc s'attendre à une recrudescence d'activité de ce côté-là. C'est dans trois ans, mais c'est mieux que pas de **Star Wars** du tout. Et si les boutiques se portent mieux, le marché des comics en ressentira lui aussi forcément certains effets. Si les gens qui vendent par ailleurs DC, Marvel ou Image peuvent espérer une bouffée d'air du côté des toys, la chose se ressentira donc sur la santé générale du marché de la BD.

DARK HORSE DANS LE DOUTE ?

Là où les événements risquent de toucher bien plus directement les comics, c'est que le changement de main de Lucasfilm et de **Star Wars** risque d'impacter directement Dark Horse, qui édite depuis 1991 et avec un certain succès, les BD dérivées de la Guerre des Étoiles (BD traduites en France par Delcourt). Disney est par ailleurs propriétaire de Marvel. Et Marvel était, bien avant Dark Horse, l'ancien licencié qui publiait **Star Wars** en comics. La menace est donc claire. Disney ne serait-il pas tenté de ramener les comics "dans la famille" et de les confier, parmi d'autres possibilités, à Marvel ? Dans un cas similaire, Disney a déjà retiré à son ancien licencié Boom Studios la capacité d'éditer des aventures de Mickey ou Donald pour transférer les titres chez Marvel. L'éditeur de Spider-Man a aussi joué le jeu lors de la sortie du deuxième film consacré à **Tron** en publiant une avalanche de variant-covers où ses super-héros se pliaient aux couleurs de cet univers. Marvel, en bon soldat, a également lancé des mini-séries basées sur **John Carter** au moment où Disney sortait un film sur ce récit "martien". Dès l'annonce du rachat de Lucasfilm, Dark Horse a publié un communiqué dans lequel son président, Mike Richardson se voulait rassurant: « ***Star Wars** sera chez nous pour ce qui est du futur proche. Évidemment, ce deal change l'environnement et nous devrons donc tous attendre de voir ce que ça veut dire pour l'avenir.* » En fait, ces mots sont à double tranchant, Richardson y évoque le futur immédiat, ce qui implique bien que même le moyen terme devient flou... Et ce doute n'est pas sans poser problème pour l'éditeur qui publie par ailleurs les aventures d'Hellboy, du B.P.R.D. ou du Goon.

LA RENTABILITÉ CONTRE-ATTAQUE

On pourrait croire que c'est une simple question arithmétique. Que si Dark Horse perdait **Star Wars**, il lui suffirait de se concentrer subitement sur une autre licence (par exemple de sortir d'un coup un nombre équivalent de séries basées sur Terminator) pour rattraper le coup. Mais dans les faits, les choses ne peuvent pas se passer de cette façon. En effet, la rentabilité des projets est lissée sur deux fronts : la sortie en fascicule, première rentrée d'argent immédiate, puis la republication sous forme de recueil (TPB) qui continue d'être réimprimé et vendu dans les années qui suivent. À l'heure actuelle, il y a un grand nombre de recueils **Star Wars** qui ramènent de l'argent à Dark Horse. Si l'éditeur devait perdre du jour au lendemain la possibilité de les commercialiser, cet acquis disparaîtrait également et il faudrait des années avant que de nouveaux projets viennent remplacer la masse de recueils disparus. D'ailleurs, dans les coulisses, il semble que la société ait décidé de couvrir ses arrières et de se préparer au pire. Si les projets déjà annoncés et planifiés (par exemple une nouvelle série **Star Wars** de Brian Wood qui démarre en janvier 2013) vont bien sortir comme prévu, d'autres séries ou mini-séries sont repoussées tant qu'on n'y voit pas plus clair. En effet, admettons qu'une nouvelle série soit mise en chantier aujourd'hui ; elle serait publiée en fascicules aux USA courant 2013. Mais quid de 2014 ou de 2015 ? Est-ce que l'éditeur peut avoir la garantie que le TPB serait vendu sur la longueur et pas seulement quelques mois ? Il est clair qu'en attendant une clarification Dark Horse va naviguer entre deux eaux. Récupérer l'univers **Star Wars** chez Marvel pourrait s'avérer complexe tant l'univers partagé a grandi chez Dark Horse. Mais, justement, un film avec de nouveaux personnages libres du poids de la continuité pourrait s'avérer le bon moment pour "changer de cavalier" et partir sur de nouvelles bases. Le contrecoup, par contre, déstabiliserait Dark Horse pour les raisons évoquées...

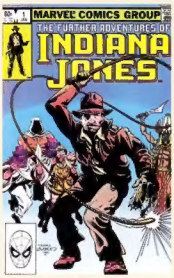
MARVEL EN EMBUSCADE

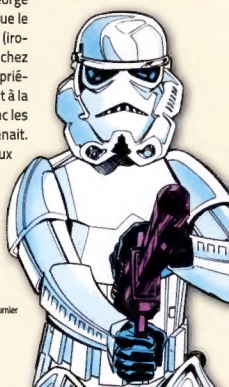
Reste à guetter un signe : le sort des autres enfants de George Lucas. Car en achetant Lucasfilm, Disney n'a pas récupéré que le seul **Star Wars** mais aussi **Indiana Jones** ou même **Willow** (ironiquement tous deux firent l'objet d'adaptations en comics chez Marvel dans les années 80). Dark Horse n'utilise pas ces propriétés intellectuelles (les derniers projets liés à Jones remontent à la sortie du film, en 2008). Techniquement, Disney pourrait donc les transférer rapidement vers sa filiale comics si l'envie l'en prenait. Potentiellement tout est possible. La maison-mère des deux sociétés étant la même, peut-on s'attendre à d'improbables projets qui réuniraient Indiana Jones et Captain America ou Wolverine ? C'est peut-être pousser le bouchon un peu loin. Mais ce qui est clair, c'est que le rachat de Lucasfilm promet des réalignements et des effets directs sur les comics d'ici les trois années à venir. Des changements bons ou mauvais ? Nous en serons, tous, les témoins...

Xavier Fournier

Au centre : la nouvelle série simplement intitulée Star Wars que Dark Horse lance en janvier 2013. Bad timing au moment où les incertitudes apparaissent...

Ci-dessous : Marvel et les créations de Lucas ont déjà un passé commun. Star Wars et Indy vont-ils retrouver leur ancien éditeur ?





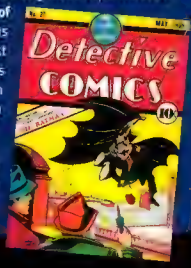
BATMAN
L'HÉRITAGE DE NOLAN

© WARNER / DC COMICS

L'ANNÉE 2012 AURA ÉTÉ MARQUÉE PAR LA CONCLUSION DE LA TRILOGIE BATMAN DE CHRISTOPHER NOLAN (SCÉNARISÉE EN COLLABORATION AVEC DAVID GOYER ET JONATHAN NOLAN). MAIS LA VERSION CINÉ ÉTAIT-ELLE VRAIMENT ÉLOIGNÉE DES COMICS ? QUE LEUR A-T-ELLE APPORTÉ ? EST-CE QUE DC VA ADOPTER DES CHOSES DANS SES RÉCITS ? EH BIEN C'EST DÉJÀ LE CAS... MAINTENANT QUE (PRESQUE) TOUT LE MONDE A VU LE TROISIÈME FILM ET À L'HEURE OÙ SORT LE DVD, PETIT RETOUR SUR LES APPORTS DE CETTE VERSION DE BATMAN...

DANS L'OMBRE DE L'ORIGINE

Dès **Batman Begins** et sa longue mise en place de la formation de Bruce Wayne en Asie, l'origine de Batman et son périple au bout du monde emprunte énormément à la genèse du Shadow, justicier apparu au début des années trente à la radio puis dans une horde de pulps. En un sens c'est logique. Un des producteurs de **Batman Begins**, l'universitaire Michael Uslan, est aussi partie prenante dans l'adaptation ciné du Shadow. Mais ce voisinage rejoint aussi un fait historique. Pour le premier épisode de Batman (*The Case Of The Chemical Syndicate*, **Detective Comics #27**, 1939) le scénariste Bill Finger avait largement copié l'histoire sur un des romans du Shadow, **Partners of Peril**. Bill Finger reconnaîtra lui-même plus tard avoir pioché dans le roman. Ce n'est que par la suite qu'il distinguera son héros de l'influence du Shadow. Faire allusion au modèle de Batman, c'est donc un peu « rendre à César ». Pas sûr, par contre, que ça fasse l'affaire du prochain cinéaste qui voudra adapter fidèlement le Shadow : une partie du public risque de penser à une copie de Nolan !



21TH CENTURY FOX ?

Dans les comics, Lucius Fox était de longue date un administrateur gérant la fortune de Wayne tandis que ce dernier pouvait ainsi se concentrer sur ses activités de justicier. Mais Fox était avant tout un financier et ne touchait guère à l'ingénierie. Le Lucius Fox de Christopher Nolan et David Goyer a résolument plus les mains dans le cambouis. Un peu à l'instar de « Q » dans les films de James Bond, c'est lui qui gère plus particulièrement la division des projets spéciaux et à ce titre fournit à Bruce Wayne (et donc à Batman) tout son armement high-tech. Cet aspect, jusque-là absent des comics, a été récupéré à la suite des films de Nolan. C'est ainsi qu'après la saga du Retour de Bruce Wayne et au moment de l'instauration de Batman Inc., le héros se tourne vers Lucius Fox pour lui fournir des Bat-exosquelettes. Pour le coup Grant Morrison assume totalement la filiation quand Wayne demande à Fox s'il a le même modèle en noir (une allusion à **Batman Begins**, quand Wayne fait la même réflexion au sujet de la Batmobile). Le Lucius Fox des films a donc déjà migré vers la BD...

LE SALAIRE DE LA PEUR

La version de l'Épouvantail (en VO Scarecrow) diffusant du gaz terrifiant est apparue dans les années 60 (à l'origine ce n'était qu'un tueur déguisé qui n'utilisait pas la chimie dans ses crimes). Mais généralement, si Jonathan Crane semait la panique parmi ses adversaires il restait maître de lui-même. L'Épouvantail selon Christophe Nolan et David Goyer est pratiquement le seul méchant à apparaître dans les trois films. Il a été relooké (il porte surtout un masque alors que le modèle des comics avait un chapeau et jouait la confusion avec un vrai épouvantail) et est moins stable mentalement. Comme pour Lucius Fox, cette version ciné a déjà trouvé sa place dans l'univers DC. Profitant du reboot de l'éditeur en 2011, la série **Batman The Dark Knight** a décrit un Épouvantail démentet dont le look tourne le dos à ce qui se faisait auparavant dans les comics pour s'approcher de ce qu'on a vu au cinéma ces dernières années.

BAT-MENTOR

Quelle avait pu être la formation de Bruce Wayne avant de pouvoir devenir Batman ? Longtemps la question resta sans réponse puis, dans **Detective Comics #226** (1955) on découvrit que dans sa jeunesse Bruce avait été... Robin sous la houlette du limier Harvey Harris, sorte d'homologue de Sherlock Holmes. Mais Harris était sans doute trop « daté ». En 1989, Sam Hamm (le scénariste du **Batman** de Tim Burton) fut invité à écrire pour DC et remplaça Harris par un autre tuteur moralement plus trouble : le criminel français Henri Ducard. Voilà comment le mentor de Bruce dans les films de Christopher Nolan descend, d'une certaine manière, du Batman de Burton. Depuis **Batman Begins**, la présence de Ducard s'est renforcée dans les comics. Encore que le personnage est supposé être mort. Voilà pourquoi dans la série **Batman & Robin** le scénariste Peter Tomasi lui a trouvé un remplaçant sous la forme d'un fils, NoBody.

CLOWN MÉCONNAISSABLE ?

L'interprétation du Joker par Heath Ledger n'aura pas laissé indifférent, c'est le moins qu'on puisse dire. Mais certains ont trouvé le « Clown du Crime » trop noir, pas assez raccord avec le personnage hystérique, dangereux mais comique des années 60-80. Pourtant c'est bien la version guignolesque des sixties qui n'est pas conforme à l'original ! Apparu dans **Batman #1** (1940), le Joker était au contraire un tueur au sang froid, un serial-killer digne du **Silence des Agneaux**. Nolan s'est scrupuleusement rapproché du Joker des origines. Au point de faire des allusions délibérées à sa première apparition. Dans un passage de **Batman #1**, le Joker se déguisait en effet en policier (en cachant son visage livide sous du fond de teint) pour mieux tuer un des notables de Gotham qu'il menaçait. Dans le **Dark Knight** de Christopher Nolan, le Joker utilise le même stratagème pour tenter de tuer le commissaire Gordon. Le Joker « noir » est le vrai Joker. Tandis que celui qui utilise des gadgets de Luna Park est une invention plus tardive, pour se conformer aux pressions croissantes des opposants des comics.

LE JOKER DÉFIGURÉ

Vedette du deuxième film, le Joker de Nolan se distingue par une caractéristique majeure : au lieu d'être simplement « décoloré » il est aussi carrément défiguré. C'est une référence à une des influences du scénariste Bill Finger au moment de la création du Joker dans la BD : **L'Homme qui Rit**, de Victor Hugo, dans lequel on coupe les joues du héros pour lui donner un monstrueux rictus. Avant Nolan, le Joker des comics n'était pas mutilé. Depuis ? Les différences sont devenues floues : dans **Detective Comics vol.2 #1** (2011), le scénariste Tony Daniel s'arrange pour que le visage du personnage soit carrément arraché, le réinventant au passage. Scott Snyder s'empare de cette version pour faire du Joker un personnage qui semble être partout au même moment dans Gotham et qui a toujours un coup d'avance sur Batman. La mutilation est différente mais les deux versions du personnage ont tendance à converger...

UN CERTAIN MISTER BLAKE

Révélation de **Dark Knight Rises**, John Blake peut sembler un nom iconoclaste pour masquer la fonction finale du personnage. En fait il s'agit d'une utilisation habile de la continuité. Dick Grayson, le Robin classique, avait fait usage du pseudonyme de Don Blake pour infiltrer une bande. Mais Don Blake étant depuis devenu, chez Marvel, le nom civil du dieu Thor, il était difficile d'utiliser ce nom oublié : la plupart des lecteurs/spectateurs modernes y auraient vu une allusion à Thor plus qu'à une vieille aventure de Robin. Et parmi les quelques érudits saisissant l'allusion, il s'en serait trouvé certains pour éventer l'identité et la finalité du personnage. En gardant le nom de Blake, Nolan a ménagé le flou avec un autre personnage, Tom Blake (véritable identité de Catman, un adversaire de Batman). Ainsi, même pour qui saisissait le rapport du nom Blake avec la Bat-mythologie, on pouvait se demander jusqu'à la fin si John Blake était destiné à devenir Robin ou au contraire si ce n'était pas un Catman en devenir, faisant semblant d'aider le héros.

FILLE À PAPA

Talia Al Ghul est sans doute la grande perdante des films de Nolan. Et pas seulement à cause d'une scène de mort mal jouée, mal réalisée, mal écrite qui a fait sensation par la suite sur Internet. Non, Talia, dans les comics, ne vivait pas dans l'ombre de son père. Elle est apparue avant dans les aventures de Batman et était un personnage plus physique, capable de tenir tête au justicier lors d'un combat. Peut-être parce que l'actrice sortait tout juste d'une maternité, la Talia de Nolan se borne à donner un coup de couteau et à (mal) conduire un blindé. Si on s'en était tenu à la version des comics, Talia aurait sans doute pu donner du fil à retordre à Batman en se montrant aussi agile et dangereuse qu'un Bane ou une Catwoman (d'ailleurs son évasion de la prison le prouve mais par la suite elle ne se montre plus aussi athlétique). Et puis dans les comics, Talia, c'est quand même la mère du fils de Batman et cela lui donne une place que cinéma n'a pas su lui offrir, sa relation avec Wayne étant éclipsée par Selina Kyle...

BRUTE ÉPAISSE

Dans ses premières apparitions dans les comics, Bane n'avait rien à voir avec Ra's Al Ghul ou Talia (l'association est venue sur le tard). Mais son origine est finalement très proche d'autres aspects vus dans **Dark Knight Rises**. Enfant, Bane a été envoyé dans une terrible prison à la place de son père (la grosse différence étant qu'on parle d'une prison dans les Caraïbes). Et Nolan a bien sûr pris soin de caser une scène où Bane détruit le dos de Batman, allusion évidente à la saga Knightfall des années 90 (actuellement en cours de traduction en France). Ce qui change par contre dans les comics c'est que Ra's Al Ghul le respecte tellement (dans le film il semble le mépriser) qu'il pense en faire l'époux de sa fille Talia. Le Bane des comics n'est donc pas un « père de substitution » pour la fille de Ra's mais bien celui qui a failli l'épouser. Leurs relations sont donc clairement différentes. L'annulation des plans de mariage remontant à des années, Bane et Talia ne sont plus vraiment associés dans les mêmes histoires. Mais l'impact du film pourrait changer ça...

PATERNEL COMPLEXE

Ce qui ne veut pas dire pour autant qu'on n'a pas vu ailleurs Bane se comporter comme un père de substitution avant **Dark Knight Rises**. Dans la série **Secret Six** scénarisée par Gail Simone, Bane, devenu membre des Six, se prenait d'affection pour Scandal Savage (la fille de l'immortel Vandal Savage). Scandal haïssant son père biologique, Bane décide alors que tous les problèmes de la jeune femme viennent de son manque de modèle masculin. Il commence alors à veiller de manière obsessionnelle sur elle, comme s'il était son père. D'abord réticente, Scandal finit par s'attacher à lui et la relation est très proche de ce qu'on verra plus tard entre Talia et Bane dans le film de Nolan. DC pourrait donc jouer cette carte. Sauf qu'il y a un problème : l'existence des Secret Six est invalidée depuis le reboot de DC en 2011 ! Toute l'histoire commune de Bane et de Scandal est donc passée à la trappe et la brute est donc revenue essentiellement à sa version « non-paternelle » des années 90.

GOTHAM 2001 OU 1999 ?

S'il serait vain de nier qu'il y a des éléments de **Dark Knight Rises** qui font allusion aux retombées du 11 septembre, le film ne se limite pas autant à un constat « post 9/11 » comme certains ont bien voulu le dire. La Gotham coupée du reste du monde tient en effet beaucoup de l'arc *No Man's Land* paru entre mars et novembre 1999 aux USA (autant dire que le 11 septembre 2001 ne risque pas d'avoir influencé cette saga) : après la vague de criminalité sans fin mais aussi un tremblement de terre et une épidémie, les USA décidaient de faire de Gotham une zone évacuée, sans voie d'accès. Ne restait alors que les Gothamites qui avaient refusé de partir. C'est-à-dire les canailles mais aussi quelques habitants attachés à leur ville. La police de Gotham, dirigée par Jim Gordon, n'avait plus de pouvoir légal et continuait d'opérer de manière clandestine, d'une façon qui n'est pas sans évoquer la résistance qu'on voit dans le film...

R.A.'S ?

D'ailleurs si Nolan se résumait à une obsession du 11 Septembre, il lui aurait suffi de se limiter aux comics sur certains points. Dans la BD, Ra's Al Ghul (dont le nom est d'origine arabe) est un immortel né au Moyen-Orient, autant dire que le méchant des comics s'attaquant à Gotham, aurait eu de furieux airs d'un Ben Laden attaquant New York. Nolan et Goyer ont préféré changer la nature du personnage, en le rattachant dans un premier temps à l'Asie puis en en faisant Henri Ducard. Le scénario des films a donc éloigné Ra's Al Ghul de toute racine arabe. Sur ce point les comics ne font pas mine de suivre cette logique, même si par endroits on sent des rapprochements. Dans la saga *The Resurrection of Ra's Al Ghul* (2007), Grant Morrison révèle que Ra's est en fait le fils de Sensei, le leader de la Ligue des Assassins. Sensei, comme son nom l'indique, est asiatique et Ra's, de ce fait, a donc une généalogie qui le ramène plus à l'Asie qu'au Moyen-Orient.

LA RETRAITE DE BATMAN

Les versions de Batman où le personnage se retire vraiment pour couler des jours paisibles ne courent pas les rues. Le plus souvent la vision de son avenir est plus lugubre (voir, par exemple le **Dark Knight Returns** de Frank Miller et Klaus Janson). Mais sa « retraite » n'est pas pour autant impossible. À la fin de **Batman #300** (juin 1978), un Bruce Wayne vieillissant décide de raccrocher pour proposer le mariage à la femme de sa vie... Le dernier plan de l'épisode étant Robin se demandant si c'est vraiment la fin (comprenez si Bruce va revenir... ou s'il va prendre la relève). La grosse différence ici c'est que Wayne ne fait pas croire à sa mort. Mais à nouveau il nous faut nous tourner vers le Dark Knight de Miller : à la fin de la mini-série initiale, Batman fait croire à sa mort (sous les coups de Superman) pour mieux se retirer dans la Batcave et commencer à entraîner la relève : une armée de jeunes punks sans parents. À la fin de **Dark Knight Rises**, c'est un orphelinat qui hérite du manoir Wayne tandis que John prépare la relève dans la Batcave. Les choses ne sont pas identiques mais en tout cas similaires...

MR. & MRS. WAYNE

Si pour vous l'idée que Bruce puisse raccrocher pour les beaux yeux de Selina semble iconoclaste, détrompez-vous : la tension sexuelle entre Batman et Catwoman ne date pas d'hier. Mais entre Bruce Wayne et Selina Kyle ? Dans **Batman #15** (février 1943), la voleuse tombe sous le charme non pas du super-héros mais de son alter-ego. Elle confesse alors à Batman que si elle était certaine d'avoir une chance avec Wayne... Elle laisserait tomber sa carrière criminelle et changerait de vie avec le milliardaire. Un discours totalement raccord avec la Selina Kyle des films de Nolan. **Brave & The Bold #197** (1983) raconte même comment le Batman et la Catwoman de l'Âge d'or finissent par se marier. Et c'est à cause de l'Épouvantail ! Ce dernier a modifié son gaz de manière à effacer tout être cher de la perception. Batman ne peut plus « voir » Robin ou Batwoman. Il est obligé de s'allier à Catwoman, qui ne fait pas partie de ses proches. Mais au cours de l'aventure ils apprennent à se connaître, se rapprochent et tombent amoureux avant de se révéler leurs identités et de se marier !

BLAKE ROBIN ?

L'univers DC pourrait-il absorber le personnage de John Blake ? En théorie, si on laisse assez de temps jouer, tout est assimilable. Il serait assez facile pour Nightwing (Dick Grayson) ou pour le Robin actuel d'utiliser « John Blake » comme identité de rechange, lors d'une mission. Dans le nouvel univers de DC, il y a même une porte ouverte : si le Red Robin vu dans la série Teen Titans est bien Tim Drake (le troisième Robin dans la continuité précédente), des épisodes récents, non traduits en France, nous expliquent que ce n'est pas son vrai nom civil, ses parents et lui ayant profité des services de la protection de témoins. Tim Drake pourrait assez facilement être officialisé comme étant Tim Blake ou même John Blake. Cela resterait pourtant une allusion et pas réellement le même John Blake. Ayant continué via les comics, les histoires de la série TV **Smallville** et du dessin animé **Batman : La Relève**, DC pourrait s'offrir le luxe de raconter l'après **Dark Knight Rises** sous la forme d'un comic-book ou d'un webcomic centré sur John Blake.

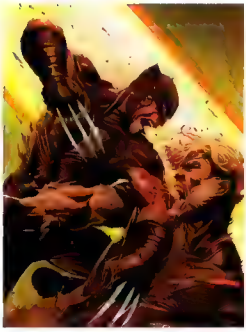
VERSION PIRATE

De toute façon le Batman de Nolan s'est déjà transporté dans les comics mais... pas forcément où on l'attend. Dans leur série **Nemesis** (pourtant publiée chez Marvel/Icon, concurrent de DC), Mark Millar et Steve McNiven y vont (trop ?) fort dans le pastiche. Au point qu'ils ont été obligés de retirer une publicité où le personnage affichait le même sourire ensanglanté que le Joker de Nolan. Plus encore : dès le premier épisode le méchant commet un acte terroriste en utilisant le métro (autrement dit une méthode similaire à Ra's Al Ghul/Ducard dans **Batman Begins**). Plus tard Nemesis piège son monde en préparant un traquenard : deux lieux bourrés de barils d'explosifs, selon une scénographie qui évoque la mort de Rachel Dawes dans le second film de Nolan. À l'heure où une adaptation ciné de Nemesis est en préparation, on se demande bien à quoi elle ressemblera. Car s'il y a des choses que DC/Warner peut tolérer dans une BD, sur le registre de la parodie, nul doute que dans un film à gros budget les propriétaires de Batman seront beaucoup moins compréhensifs !

SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS RICK REMENDER, C'EST QUE VOUS N'AVEZ PAS LU UN COMIC-BOOK MARVEL (OU UNE REVUE PANINI) DEPUIS UN MOMENT ! EN EFFET, CE GARÇON SCÉNARISAIT DÉJÀ AVEC TALENT AUSSI BIEN **PUNISHER**, **UNCANNY X-FORCE** ET **VENOM** AVANT DE SE LANCER DANS **SECRET AVENGERS**, **UNCANNY AVENGERS** ET **CAPTAIN AMERICA**, TOUT EN CONTINUANT SES CREATOR-OWNED ! RENCONTRE AVEC UN BOURREAU DE TRAVAIL ADEPTE DE L'ABOLITION DE LA PEINE DE MORT...

RICK OU LA BELLE VIE

- Fear Agent
- Uncanny X-Force
- Venom
- Secret Avengers
- Punisher
- Uncanny Avengers



Les lecteurs américains sont en train de lire vos derniers épisodes d'Uncanny X-Force. Est-ce que la série arrive à son terme seulement parce qu'il faut changer les titres à l'occasion de Marvel NOW ! ou vous étiez réellement arrivé au bout des histoires que vous pouviez raconter avec ces héros ?

La deuxième année d'**Uncanny X-Force** (qui se termine avec *Final Execution*) est exactement telle que je l'avais prévue. On avait des plans pour la troisième année en revanche, notamment celui de revisiter un peu la saga *Dark Angel* et de résoudre les menaces que j'avais laissées en plan. Quand Marvel NOW! a commencé, j'ai pitché pour passer sur **Uncanny Avengers** parce que ça me paraissait l'endroit idéal pour continuer la saga *Dark Angel* que j'avais en tête. Et c'est ce qui se passe aujourd'hui ! Je continue donc *Dark Angel* dans **Uncanny Avengers** et **Uncanny X-Force** a eu, je pense, une bonne fin avec *Final Execution*.

Rétroactivement, comment avez-vous construit le titre Uncanny X-Force. Est-ce que vous avez d'abord assemblé les personnages ou bien est-ce que c'est l'idée d'Apocalypse qui s'est imposée en premier ?

Personnellement je commence toujours par déterminer un concept qui me paraît assez fort pour soutenir la série. Dans le cas d'**X-Force**, le mandat que m'avait confié Marvel, c'était d'en faire une équipe de tueurs au sens littéral, un genre d'X-Men mais qui assassinent les gens ! Donc, chaque arc devait se terminait sur un assassinat. Et moi, je ne voulais pas que ces assassinats aient l'air faciles, au contraire, je voulais qu'on en voit les conséquences, même longtemps après, car je ne suis pas un grand fan de la peine de mort...

Ah vous n'êtes pas vraiment américain ! Non je plaisante...

Je suis franchement démocrate et progressiste, c'est sûr ! Donc justement, j'ai choisi d'utiliser ce mandat que me confiait Marvel pour explorer ce que ça fait aux êtres humains d'en tuer d'autres. Que ce soit dans le cas de la peine de mort ou dans d'autres cas, le meurtre n'est jamais anodin. C'est ça que je voulais montrer sur ces personnages. Dans le premier arc, on voulait utiliser Apocalypse, on a donc fait un brainstorming avec l'équipe X-Men, Axel Alonso, Jody Leheup, Jason Aaron, Matt Fraction et l'histoire a pris forme à partir du moment où on a décidé de faire d'Apocalypse un gamin ! Parce qu'ils ont fait tout ça pour tuer Apocalypse et là... Ils arrivent et découvrent un gosse de 8 ans ! À partir de là, c'est ce qui représente pour moi la fondation de la série. Je me suis intéressé à chaque personnage, qui il est, d'où il vient et où je veux l'amener. J'ai donc fait de grandes cartes avec qui fait quoi, avec qui pour aller où. Si vous regardez bien l'épisode 1 en sachant ça, vous le verrez ! Fantomex est obsédé par Betsy, Warren et Betsy ont une relation tumultueuse mais nécessaire, Wolverine ment toujours à Scott et il pense que c'est bien, jusqu'à se rendre compte que non... Bref c'est comme ça qu'on construit l'action d'une série !

Très tôt dans Uncanny X-Force, on découvre la Cavern-X, qui est une sorte de Batcave appliquée aux mutants. Mais avec le recul et en connaissant certains de vos nouveaux projets, on y voit des éléments comme le costume d'Havok ou le masque de Sunfire (Feu du Soleil). Vous aviez des plans pour ces héros dans le contexte d'X-Force ?
Oui, évidemment, ils étaient sur ma liste ! Havok et Sunfire sont deux de mes personnages préférés dans la famille X, j'avais donc envie de leur rendre hommage, ainsi qu'à leurs costumes classiques que j'adore, et c'était bien dans la Cavern-X. Et franchement ils joueront parfaitement leurs rôles dans **Uncanny Avengers**.

Le succès d'Uncanny X-Force (vendant presque le double de la version précédente) a pris beaucoup de gens par surprise. Est-ce que vous avez la sensation d'avoir accédé à un autre niveau de popularité à travers ce titre ?
On a eu du succès c'est vrai, et j'en suis ravi, même si je ne peux m'empêcher de penser que c'est en partie lié au fait que les lecteurs savent qu'il va y avoir des morts… La série est basée là-dessus : il y a un certain compte de cadavres… Mais justement, je pense que l'approche que nous avons choisie (et le fait de parler des conséquences que ces morts ont sur chacun des personnages rééquilibre bien les choses). On a réussi je pense à faire passer les fans du plaisir coupable de compter les morts à celui de réfléchir sur ces morts et leurs répercussions chez les vivants. Et par ailleurs, si on a eu du succès, c'est aussi beaucoup parce que nous avons eu la chance d'avoir des artistes fantastiques sur cette série : Jerome Opeña, Esad Ribic, Rafael Albuquerque, Phil Noto, Greg Tocchini etc. Je pense que les lecteurs ont ressenti tout l'amour, toute l'énergie et l'exigence de qualité que nous avons tous mis dans ce bouquin. Le coloriste également, Dean White qui a fait presque tous les épisodes a fait un travail exceptionnel et contribué à la cohérence du projet. Comme Esad qui a peint les 18 premières couvertures. Toutes ces raisons ont dû contribuer au succès de la série.

On vient de le dire, la série a beaucoup changé de dessinateur au fil du temps. Est-ce que vous écriviez tel ou tel épisode en prévision de l'artiste concerné ou de manière indifférente ?
Les 19 premiers étaient à peu près écrits dès le départ. J'avais les synopsis, tout était prévu. Et en avançant ensuite, même si je savais où je voulais aller, je complétais au fur et à mesure. Comme je vous l'ai dit, il me semble important de savoir précisément où vous voulez mener chaque personnage et ça se prévoit. En plus je voulais que chacun d'entre eux ait son heure de gloire. Et je crois qu'on a réussi ! Ajuster les détails en cours de route, d'accord, mais pas plus. Je pense sincèrement qu'en tant que lecteur vous voyez la différence entre un comic-book qui a été pensé tel quel depuis le début et un autre où l'artiste a réécrit les dialogues pour coller à tel changement ou à telle actualité. J'aime bien qu'à la fin de mes histoires les gens voient toutes les choses qui étaient en germe depuis le début et qu'ils n'avaient pas remarquées jusqu'ici… Tout est pensé au départ sinon ça ne marche pas…

Précédemment vous avez scénarisé les aventures du Punisher. Avec une équipe qui se pose la question de tuer ses adversaires et qui va jusqu'à recruter le cyborg Deathlok, vous n'avez pas eu la tentation de recruter Frank Castle dans le groupe ?
Oui, et j'ai joué un peu avec lui dans le futur, vous verrez, mais le Punisher n'allait pas vraiment naturellement dans une équipe clandestine de mutants… Sauf si on considère que la méthodologie d'Uncanny X-Force est devenue la norme… Et puisque nous sommes allés dans cette direction, je n'allais pas me priver de montrer un vieux Cable, un vieux Punisher et un vieux Wolverine bossant ensemble c'était trop tentant !

Il y a un personnage commun à Uncanny X-Force et aux Secret Avengers, qui est Captain Britain. Est-ce que vous trouvez que le personnage est assez discret pour faire partie d'une branche secrète des Avengers ?
Hum… En tout cas, pour les aventures que j'avais en tête concernant les Secret Avengers, il faisait bien l'affaire. Il leur donne une force et des pouvoirs comparables à un personnage comme Superman quand il a confiance en lui… Bien sûr, traditionnellement, Captain Britain n'est pas un personnage sombre ou agissant dans l'ombre, mais je pense bien qu'Œil-de-Faucon voyait un intérêt certain à avoir dans l'équipe quelqu'un capable de voler et de frapper les ennemis ! Sans compter le fait que Brian a accès à des portails dimensionnels et c'est bien pratique parfois…

Ci-dessus : Rick Remender a utilisé Captain Britain aussi bien dans les pages d'Uncanny X-Force que dans les Secret Avengers.

Vos Secret Avengers n'ont pas eu le même écho qu'Uncanny X-Force. Pourquoi, d'après vous ?
On a maintenu les chiffres par rapport à ce que ça vendait précédemment ! C'est vrai qu'on n'a pas eu autant de succès que sur **Uncanny**, mais je n'avais pas non plus une équipe artistique vraiment au point… Gabriel Hardman qui devait être notre artiste régulier a dû quitter la série très vite… Et en plus, personnellement, alors que j'étais à peine au numéro 4, on m'a demandé d'écrire une histoire d'*Avengers/X-Men* pour laquelle je ne connaissais même pas le casting entier. Et ensuite j'ai dû continuer l'histoire de Max Fury et du Conseil de l'Ombre qu'Ed Brubaker avait prévue. Donc j'ai dû mixer mes idées avec la fin des histoires d'Ed, ce dont je suis assez fier, mais pour être tout à fait honnête, ce n'est que maintenant alors qu'il me reste à peine 4 épisodes avant la fin que j'ai l'occasion de raconter l'histoire de Maîtres du Mal que j'avais en tête ! Donc, c'est vrai qu'on a fait pas mal de déviations, et qu'on n'a pas eu un immense succès, mais Marvel a conscience qu'on a eu un paquet de challenges sur cette série ! Et en prenant en compte le fait que j'ai repris la série au numéro 22, que je n'avais pas d'artiste régulier, qu'ensuite on m'a demandé d'écrire un crossover et qu'il fallait que je finisse les story-arcs d'Ed Brubaker, je crois qu'on ne s'en est pas si mal tiré ! On a quelques pages magnifiques et la fin devrait satisfaire les lecteurs.

Après avoir transformé X-Force, le scénariste lance une faction pro-mutante des Vengeurs…

Captain Marvel joue les revenants dans les Secret Avengers. Et peut-être au-delà du strict cadre d'AVX…

En marge d'Avengers vs X-Men, vous avez aussi ramené le vrai Captain Marvel dans les pages de Secret Avengers. C'est plutôt un sacrilège pour les fans, d'autant que pendant Civil War, puis Secret Invasion, Marvel avait déjà monté une fausse résurrection du héros. Pourquoi avoir à nouveau sorti Captain Marvel de la tombe ?
Cette histoire a pas mal bougé en fait entre le moment où je l'ai proposée et celui où on l'a publiée. Et mes intentions pour le personnage du coup ont été pas mal modifiées aussi en cours de route, notamment à cause de Marvel NOW!. J'ai une grande admiration pour le personnage lui-même et pour Jim Starlin. Si vous regardez la fin de l'arc, quand Captain Marvel est entouré de plantes noires… Il est clair que cette histoire n'est pas finie, mais elle le sera ! Je n'ai pas pu la raconter encore, mais je n'aurais pas ramené ce personnage si je n'avais pas de grands plans pour lui… Vous verrez ça l'an prochain dans **Uncanny Avengers** !

Fear Agent, une des séries les plus personnelles de Remender.

Secret Avengers, une série où l'auteur fait preuve de son amour pour les personnages secondaires.

Ci-dessous : Franken-Castle.

Justement, parlons d'Uncanny Avengers. Disons juste que l'idée d'une équipe de Vengeurs composée en bonne partie de mutants peut faire grincer des dents. Et il y a des gens qui en ont marre de voir Wolverine partout. Qu'est-ce que vous en pensez ?

Ce n'est pas vrai pour la majorité des fans ! Il suffit de voir les chiffres, les comics avec Wolverine se vendent toujours à des dizaines de milliers d'exemplaires. En plus c'est lui qui est le lien entre **Uncanny X-Force** et **Uncanny Avengers**. C'est difficile de répondre à ça sans spoiler… Disons qu'à la fin de mon arc de *Final Execution*, comme à la fin d'**AVX**, il y a des morts, deux particulièrement qui affectent Logan personnellement… Et qui lui font penser qu'il doit bien y avoir un moyen d'intégrer les mutants à la population de l'univers Marvel sans qu'ils soient perçus comme des menaces. Charles Xavier avait ça en tête quand il a envoyé ses mutants dans le monde. Il leur a mis des costumes, mais le projet était clair. L'ennuyeux c'est que cela a été oublié au fil du temps… Et les X-Men sont passés du statut d'équipe publique sauvant des gens à celui de milice effrayante… Ils ont même ressemblé à des terroristes ! Mais à la fin d'**AVX**, ce statut doit encore changer. Il faut les intégrer à la population et faire ce qu'il faut pour ça. Wolverine choisit donc de prendre cette responsabilité et c'est pour cela qu'il fonde **Uncanny Avengers** avec Cap. Pour éviter que les erreurs faites par le passé ne recommencent…

Les pré-commandes d'Uncanny Avengers #1 en font un très gros lancement pour Marvel, peut-être le plus gros depuis des années. Est-ce que du coup vous avez plus de pression éditoriale sur les épaules ?

J'ai de la pression la veille de la sortie, quand je ne dors pas en me demandant si demain les gens vont aimer ou pas ce que j'ai fait. Mais si on la subit, la pression tue la créativité, donc j'essaye de ne pas penser à tout ça. Et j'écris **Uncanny Avengers** comme j'écrivais **Uncanny X-Force** ou **Fear Agent** ou **Devolution** qui sont des creator-owned ! Ce sont des histoires. Et quand j'écris, j'essaye toujours d'écrire LA meilleure histoire possible, quel que soit le titre. Ça fait 13 ans que je travaille comme un dingue, je ne prends jamais ce boulot à la légère. Que les séries vendent 200 000 exemplaires ou 400 exemplaires ça ne change rien dans la façon dont je les aborde personnellement.

Quand on reprend une série définie, par exemple les Avengers ou Captain America, on a par la force des choses des modèles. On peut être inspiré par Roy Thomas, Ed Brubaker ou Jack Kirby. Mais avec Uncanny Avengers qui est à la croisée des chemins, est-ce qu'il est évident de se positionner par rapport aux grands classiques des Avengers ou des X-Men ?

Je ne pense pas vraiment à ça non plus ! (rires) Encore une fois la seule chose qui m'intéresse c'est de faire un bon comic-book ou ce qui m'apparaît comme une bonne histoire. Prenez l'exemple de Captain Marvel dont on parlait précédemment. J'ai une histoire que je veux raconter avec ce personnage. Je sais que certains vont être furieux que je le ramène et que jusqu'à ce que j'ai fini mon histoire, et peut-être même après ils seront toujours furieux. Je ne suis pas stupide, j'en suis conscient. Mais je le fais quand même, parce que cette histoire je veux vraiment la raconter ! Et on verra ensuite ! Je ne vais pas passer du temps à me tracasser en me disant que je passe après Ed Brubaker qui a fait des histoires fantastiques pour Captain America. Je peux juste mettre autant de cœur et de travail que possible dans mes histoires, en espérant qu'ensuite elles seront embellies par le trait de John Romita Jr et les couleurs de Dean White. Mais je ne vais pas les comparer à l'avance avec celles d'Ed ! On peut avoir des doutes sur les personnages, sur les situations, sur le look des pages mais se préoccuper de savoir après qui on passe ou sur les traces de qui on marche, ce n'est ni constructif, ni vraiment intéressant… Et ça vous bloque pour être créatif, avoir l'esprit ouvert et tenter de nouvelles choses ! Je n'aurais sans doute jamais transformé Punisher en un monstre à la Frankenstein si je me faisais ce genre de réflexions ! (rires) Et je n'ai pas envie de rentrer dans un moule…

En fait, je pensais plus à la possibilité de rendre hommage à des créateurs que vous aimez ou qui sont ceux qui vous ont inspiré plus jeune et/ou vous ont donné envie de faire ce métier…

Ah, dans ce cas, oui, absolument, je rends hommage à de nombreux artistes dans mes épisodes, je n'aurais même pas imaginé de ne pas le faire ! Par exemple pour **Captain America**, j'ai relu tous les épisodes de Jack Kirby datant des années 70, ceux où il a créé Arnim Zola. Et Zola va être LE vilain de mon run. Je vais le rendre aussi affreux que possible, parce que je pense sincèrement qu'il est profondément mauvais ! Artistiquement mon run préféré sur Cap est sans doute celui de Mike Zeck, sans oublier le travail fascinant de John Byrne, et j'ai été très inspiré par leurs épisodes, donc il y en aura forcément quelque chose dans mes épisodes. Et dans mes **Uncanny Avengers**, je vais mélanger mon amour pour les épisodes d'**X-Men** de Chris Claremont, Grant Morrisson et Joss Whedon avec les **Avengers** de Kurt Busiek. Il y a donc évidemment des références à tout ça dans mon travail et vous voyez aisément que j'ai grandi dans les années 80 de par l'esthétique et les personnages qui m'attirent. Mais en même temps, il faut trouver sa propre voix. Rester fidèle à ses idées. Et faire avancer les choses pour le médium entier, pas seulement ressasser les mêmes choses et revenir en arrière. C'est le challenge éternel de travailler avec ces personnages qui sont là depuis si longtemps, il faut trouver de nouveaux moyens de rendre leurs aventures et leurs batailles intéressantes sans oublier le côté émotionnel.

Sans trahir le détail de la composition du groupe, il y a quelques mutants déjà associés aux Avengers qu'on ne retrouve pas dans cette équipe. Pourquoi ne pas avoir utilisé le Fauve ou Vif-Argent ?

Vif-Argent sera dans mes **Uncanny Avengers**, au fil du temps. J'aurai été bête de m'en passer ! En revanche, le Fauve était déjà dans plusieurs équipes, c'était compliqué. J'ai déjà Wolverine à gérer qui est dans plein de séries, je n'avais pas besoin d'en avoir un autre dans la même situation. En plus le Fauve n'allait pas si bien que ça avec mes plans… Pour être tout à fait honnête je suis plus excité par le retour de Sunfire et d'Havok et par la gestion de Malicia… Sans compter le fait que Thor et Cap et Wolverine vont se retrouver ensemble dans le manoir des Avengers ! À vrai dire je suis un peu dans le même état d'esprit qu'avant **Uncanny X-Force**, j'ai déjà plein de personnages avec qui jouer, dont certains sous-utilisés à mon goût, je n'ai donc pas eu vraiment besoin d'ajouter le Fauve.

John Cassaday n'est pas franchement le plus rapide des dessinateurs, même s'il est génial et Uncanny Avengers accuse déjà du retard. Est-ce qu'en termes de planification scénaristique ça va vous forcer à ajuster des choses dans les numéros qui viennent ?

Non ! On savait bien qu'on allait sans doute avoir du retard mais à un moment il faut choisir. Les fans râlent si, pour sortir à temps, on utilise deux ou trois artistes différents pour finir le boulot ou un fill-in… Et ils râlent aussi si vous sortez en retard, même avec un grand artiste ! Dans l'idéal vous pouvez trouver un juste milieu, mais pas toujours ! Donc on verra où on en est à l'épisode 4 et je pense que vous verrez à ce moment-là à quel point c'est fantastique d'avoir John Cassaday pour illustrer cette histoire. On aura peut-être deux mois de retard à la fin, mais ça vaut le coup ! Il vaut mieux faire un très bon comic-book en retard qu'un moyen qui sort à l'heure. Sur **Fear Agent** (édité en VF chez Akileos, NDLR), avec Tony Moore et Jerome Opeña, on a mis six ans pour sortir 32 épisodes, mais on est contents de ces épisodes et c'est ça qui compte, c'est notre travail, héritage ! Et au passage au numéro 5 d'**Uncanny Avengers** on a un fill-in, mais aux manettes ce n'est pas n'importe qui, c'est Olivier Coipel ! Marvel est très engagé sur cette série et bien décidé à ce qu'**Uncanny Avengers** soit aussi exceptionnel que possible avec de grands artistes. C'est une série de prestige, une série-phare de Marvel NOW! et vous allez voir à quel point elle va influer sur l'univers Marvel tout entier dans les prochaines années ! C'est important et super excitant pour nous, on donne le maximum, Marvel nous suit ! Et le retard là-dedans est - et sera - anecdotique ! Enfin j'espère ! (rires)

Depuis Siege, Captain America est un peu le directeur des Super-héros de l'univers Marvel. Encore que ces derniers temps cette dimension semble s'estomper. Non ?

C'est lui le chef des Avengers, c'est lui qui commande, oui, mais c'est vrai que je n'ai pas très envie qu'il aille encore plus dans ce sens, sinon à un moment il va devenir une sorte d'officier de police autoritaire. Non pas que ce soit mal d'être un officier de police, mais je pense que Cap a une autre dimension. Il n'est pas juste une autorité, c'est un personnage extrêmement sympathique, il est pur et noble, il est là pour défendre le monde, répandre la démocratie, la vérité, la liberté et la justice ! Il se bat pour les plus faibles. Il est même un peu utopiste ! S'il finit avec un rôle administratif ou un rôle de chef où il doit tout faire, il va perdre un peu de ça. Je ne dis pas qu'il doit cesser d'être un #1 ou qu'on doit cesser de lui demander son avis, mais je préfère quand il est un agent du S.H.I.E.L.D. que quand il en est le directeur ! Nick Fury est Nick Fury et Cap est mieux ailleurs.

En un sens Nick Fury est mieux comme directeur du Shield car c'est un personnage à qui on ne fait pas confiance, c'est donc plus intéressant !

Exact ! C'est un bon argument ! Nick Fury vous ne savez jamais ce qu'il va faire alors que Cap prendra toujours la bonne décision en termes de morale ! C'est vrai.

C'est aussi dans les pages d'Uncanny X-Force que Remender a ramené l'Âge d'Apocalypse, donnant lieu à une série dérivée…

Les lecteurs modernes ont une vision généralement assez pacifiste de Captain America. C'est plutôt le type qui va calmer ou s'opposer à des va-t-en-guerre comme Iron Man. Pourtant en 1941, Captain America a sans doute été le premier héros pro-actif de Marvel, cassant la figure d'Hitler etc. Vous comptez ramener ce côté guerrier, soldat de Cap ?

Pas vraiment… Je m'explique. Les USA sont déjà un pays extrêmement polarisé, on a les Démocrates d'un côté, les Républicains de l'autre et il n'y a pratiquement plus de centre. Et qu'elles que soient mes propres opinions politiques, je pense avoir une certaine responsabilité quand j'écris les aventures de Captain America, car tout le monde doit s'y retrouver. On ne doit pas penser qu'il est dans un camp parce que je l'écris comme ça. Cap est par définition l'icône de l'identité nationale américaine, il doit représenter la population US toute entière. Et l'introduire trop dans le monde réel ou dans des aventures qui rappellent ce monde réel risque d'éloigner des lecteurs qui ont une opinion différente de la mienne, et je ne veux pas risquer cela. Je ne dis pas que Cap est apolitique, il a des opinions. Mais le cœur du personnage, ce qu'il est profondément c'est quelqu'un qui a grandi pendant la Grande Dépression, qui a eu une enfance très difficile, que nous allons d'ailleurs explorer dans les 10 premiers épisodes. Et qui a décidé alors même qu'il n'avait pas les qualités physiques pour cela d'aller se battre contre les Nazis. Il est très tenace et fort mentalement parce qu'il a des idéaux. Il croit que la justice est valable pour tous, qu'il faut défendre les innocents etc. Et en face du totalitarisme ou d'autres choses il réagit de la meilleure façon possible, celle qui aide l'humanité. J'ai plus envie d'aller dans ce sens que de confronter Captain America à l'avortement par exemple, ou à d'autres sujets qui diviseraient forcément le lectorat, je pense qu'il n'est pas la bonne personne pour des sujets pareils. Je préfère qu'il nous représente tous et qu'il instille l'espoir dans le monde.

Dans ce cas, il faut veiller à ce qu'il ne devienne pas trop naïf non plus, c'est parfois le défaut de certains super-héros et ce pour quoi on les

Ci-dessous : le Crâne Vert, un cousin écologiste de Crâne Rouge. Écolo, oui, mais pas forcément plus sympathique..

La tension sexuelle entre Fantomex et Psylocke ? Un des ressorts d'Uncanny X-Force pratiquement depuis le début de la série.

caricature, non ?

Oui, mais il n'a pas toujours raison non plus ! Sauf quand il se bat pour l'humanité, la veuve et l'orphelin, contre le totalitarisme etc. Il sera toujours du côté de la liberté, c'est un soldat qui combat pour de grands idéaux. Ce que je ne veux pas, en revanche, c'est utiliser des allégories pour lui faire dire des choses sur notre monde actuel. Et même si dans ma tête, je vois Captain America comme un progressiste proche de mes opinions, je n'écris pas ses aventures comme ça. Quand il marche dans la rue il EST l'Amérique et je veux qu'il continue de représenter tous les Américains. Je sais que ça a l'air langue de bois ou lénifiant de dire ça comme ça, j'assume d'être de gauche et progressiste et avec des tas d'autres personnages, je ne me prive pas de leur donner des opinions auxquelles je crois mais encore une fois Cap n'est pas la bonne personne pour ça à mon avis.

Mais vous situez-vous plutôt dans la continuité de ce que faisait Ed Brubaker ou en rupture avec ses épisodes ?

Je pense que c'est le même personnage. Quand on arrive sur une série comme celle-ci il ne faut pas être arrogant et dire ce personnage a besoin qu'on l'arrange, qu'on le réoutille etc. Non, Cap n'a pas besoin de ça, c'est un personnage extraordinaire ! Ce que j'ai senti en revanche c'est l'envie de montrer comment il était devenu le personnage qu'on connaît, celui qu'on voit combattre pendant la Seconde Guerre mondiale. Car ce ne sont pas seulement ses actions qui m'intéressent. C'est comment il a appris le courage, la ténacité et la force qu'il a désormais pour choisir ses combats, les mener et de quelle façon. Les héros comme les êtres humains ne deviennent pas eux-mêmes dès la naissance, ça dépend de leur environnement. C'est pourquoi j'ai choisi dans les 10 premiers épisodes de prendre du temps pour montrer son enfance et jeunesse dans les années 20-30, dans le Lower East Side de Manhattan. De montrer sa famille, ses amis, son entourage, tout ce qui fait qu'il s'est décidé un jour à aller combattre Hitler, alors que c'était loin d'être évident et qu'il était un gringalet (rires). J'adore ce qu'Ed a fait, je suis un grand fan de son travail, j'essaye juste de trouver des angles qu'il n'a pas traités, avec le même personnage. Et je crois que j'ai changé un peu la tonalité de la série également. Celle d'Ed se rapprochait des romans d'espionnage, la mienne est plus proche du comic-book d'aventures, de science-fiction voir de pulp-fantasy. Peut-être plus proche de la série de Kirby des années 70 dont on parlait auparavant.

Dans vos épisodes de Captain America vous annoncez un certain Crâne Vert. Et dans vos Uncanny Avengers, vous avez aussi (Crâne Rouge). Ça ne fait pas beaucoup de "Crânes" au même moment ?

Peut-être, (rires) mais ils n'ont pas le même emploi ! Et j'ai toutes les couleurs de l'arc-en-ciel à ma disposition ! Je plaisante. Crâne Vert est un personnage très intéressant... Étant à gauche comme je l'ai déjà dit, les choses ou les opinions que je n'aime pas, comme la xénophobie, le racisme, par exemple, j'ai tendance à les mettre dans mes vilains... C'est plus confortable pour moi. (rires) Mais à un moment, je me suis dit que ce n'était pas juste de toujours accabler le même côté. Je me suis donc dit que ce serait bien d'avoir dans l'univers Marvel un vilain du genre de Ra's Al Ghul avec une vision. Le Crâne Vert est donc un terroriste, mais en même temps il est écologiste. Il se soucie de la planète, de l'environnement, comme moi. Nous partageons donc des opinions. Le problème c'est que lui voit l'Humanité toute entière comme une maladie, un cancer qui ronge la planète et l'empêche de redevenir entièrement verte. Il n'a donc aucun problème à envisager d'éliminer l'Humanité pour permettre à la planète de revivre sainement... Il choisit donc de s'appeler Crâne Vert. J'ai pensé à Dennis Hopper dans **Apocalypse Now** (rires)... C'est un hippie à moitié dingue de l'époque du Vietnam ! Et on le verra encore dans la deuxième année des épisodes de Cap. C'est drôle, vous verrez !

Vous aviez un peu levé le pied en matière de séries creator-ownned avec tous ces projets Marvel dont nous avons parlé. Mais vous avez annoncé pour 2013 la sortie de la série Devolution, chez Dynamite, avec le dessinateur français Paul Renaud. Que pouvez-vous nous dire sur cette série ?

Paul et moi on essaye de mettre ce projet sur pied depuis 2007 ! On a travaillé ensemble sur **Fear Agent**, on est devenus amis et j'adore ce qu'il fait. Je l'ai présenté aux gens de Dynamite, ils nous ont alors demandé de faire un épisode de **Red Sonja**, on a fait une trentaine de pages et jusqu'à maintenant c'est un des boulots dont je suis le plus fier ! Depuis ce moment-là, j'avais l'idée de **Devolution**, je l'avais donc envoyée à Paul qui aimait bien et à Dynamite qui aimait bien aussi, mais il fallait qu'on trouve tous un moment dans nos plannings mutuels pour que ça voit le jour et c'est maintenant ! On est dessus en ce moment. L'idée de base c'est qu'il existe un agent d'évolution chimique inverse de l'humanité, de dégénérescence si on peut dire, utilisé au départ temporairement en temps de guerre pour détruire les humains sans s'encombrer de cadavres. Mais cet agent temporaire va s'infiltrer dans les nappes phréatiques et contaminer le monde entier... Rapidement, tout sur Terre va donc dévoluer, dégénérer et revenir en arrière jusqu'au point où au lieu de 8 milliards d'être humains, on a 8 milliards d'hommes préhistoriques, plus ou moins proches du Néanderthal ! Je peux faire ce que je veux de toute façon c'est de la pulp science-fiction (rires) ! Notre héroïne, qui est originaire d'Arabie Saoudite a la clé d'un remède, ou au moins sait qu'il existe un agent de ré-évolution, un antidote sur lequel travaillait son père dans son laboratoire de San Fransico. Elle entreprend donc un long voyage (10 ans) d'Arabie Saoudite aux USA, à la recherche de cet agent antidote. Durant ce voyage, elle perd tous ses compagnons et croise un groupe de marines à qui on a donné l'antidote, car c'était eux qui à l'époque déployaient l'agent de dégénérescence. À ce moment-là on entre

En haut et en bas : Devolution, la future série de Remender, dessinée par Paul Renaud. Attendez-vous à du gore !

Ci-Dessous, de Punisher à Devolution en passant par X-Force ou Venom... Rick Remender, décidément, aime les "big guns" !

dans l'examen de ce qu'est devenue l'humanité... Pas seulement physiquement, mais aussi en termes de société, de culture, de mentalité. C'est l'occasion pour moi cette fois de donner mon avis sur le monde dans lequel nous vivons et où la plupart des êtres humains ne sont pas très reluisants...

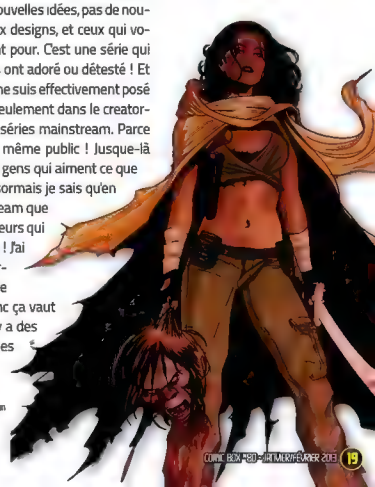
Vous n'êtes pas très optimiste de caractère, on dirait !
Non c'est vrai... Ça se voit dans mes histoires parfois je suppose. Mais j'essaye de lutter contre cette tendance, car je n'aime pas trop non plus l'idée d'être pessimiste non plus ! (rires) Mais quand je regarde la télé-réalité par exemple je ne peux pas m'empêcher de penser que l'humanité est dans un sale état... Bref, j'ai mes périodes comme tout le monde je pense. C'est comme tout, ça dépend si on regarde le verre à moitié vide ou à moitié plein ! En tout cas **Devolution** est un projet qui m'enthousiasme, plein d'action et qui porte une vraie réflexion sur la société et le monde dans lequel nous vivons.

Vous aimez la science-fiction en général ?
Oui ! Devolution vient aussi de mon amour pour les vieux comics d'EC, la série **Twilight Zone**, et mes lectures des années 90, **Tank Girl**, **Fantagraphics**, les titres DarkHorse de l'époque, le boulot de Dave Mc Kean etc. Dans les années 80, je ne lisais que du super-héros. Dis ans après, j'avais changé. Je découvrais des gens comme Wally Wood, Will Elder, Al Williamson, Frank Frazetta évidemment. J'ai commencé à collectionner les Flash Gordon. Et tout ça a fait une énorme soupe dans laquelle je pioche et dont est sortie l'idée de **Devolution** !

Vous avez d'autres creator-owned en cours ?
Oui j'ai un projet avec Greg Tocchini avec qui j'ai déjà fait **Last days of American crime** (dispo en VF chez Emmanuel Proust). Greg est un génie ! J'ai adoré travailler avec lui et je suis ravi de continuer. Ça va s'appeler **Low**, on espère le faire paraître fin 2013 mais on n'a pas encore annoncé chez quel éditeur ! Je ne peux donc pas donner trop de détails maintenant, mais ça va être psychédélique. C'est sans doute le projet le plus européen que j'ai fait jusqu'à maintenant ! Moebius aurait pu en faire partie ! Ça va être super excitant et innovant et on verra où ça nous mène !

Vous connaissez bien la bande dessinée européenne ?
Oui, j'essaye. **Blacksad** et **L'Incal** sont toujours sur mon bureau. Les œuvres de Claire Wendling aussi. En travaillant avec Esad Ribic je pense que j'ai vraiment commencé à réaliser cela. La vérité c'est que j'ai déjà travaillé avec des artistes de partout dans le monde ou presque et ça me plaît. Je pense que ça permet d'aborder des sujets ou d'avoir un style qu'on ne trouve pas d'ordinaire dans les comics américains. Et même quand je travaille avec des Américains comme Tony Moore sur **Fear Agent** on essayait d'être différents ! À l'époque personne ne faisait de pulp science-fiction, maintenant c'est commun. Je vais donc essayer d'autres genres et d'autres styles de dessins, c'est ça que j'aime. J'ai un projet de western pour l'année suivante, un projet d'horreur, un avec des punks qui font du skate, j'essaye de ne pas me répéter... Le seul super-héros que j'ai fait en creator-owned c'était **The End League**. Un monde où il n'y a plus que des super-vilains et seulement sept héros qui restent... Quand je fais des creator-owned je n'ai pas envie de faire des bouquins de super-héros il y en a assez avec Marvel et DC, je préfère être plus original. Ou au moins j'essaye !

C'est plus facile pour vous peut-être parce que vous continuez à faire les deux en même temps, écrire de grosses séries de super héros pour Marvel ET sortir vos creator-owned...
Les deux mondes sont très différents, c'est sûr. J'adore le coffre à trésor des personnages Marvel et je ne veux pas m'en passer, mais ça n'a rien à voir avec le fait de créer ses propres personnages et de tomber amoureux d'eux. Par ailleurs, dans le monde des creator-owned vos fans sont vraiment vos fans, s'ils n'aiment pas ce que vous faites, ils n'achètent pas bien sûr, mais en plus ils n'en parlent même pas ! Et ces fans, que vous rencontrez dans les conventions, qui vous parlent sur le net etc. vous avez une véritable connexion personnelle avec eux. Certains sont même devenus des amis, souvent vous avez une passion en commun avec eux etc. Ils vous ressemblent. Ce qui est plus difficile pour moi quand j'écris des comics mainstream, c'est que des gens avec qui je n'ai rien en commun, ni opinions ni passions et qui parfois ne m'aiment pas du tout lisent ce que j'écris parce que c'est la série qu'ils aiment ou le personnage qu'ils lisent depuis des années ! Et quand ma voix vient interférer entre l'image qu'ils se font du personnage ou la série, ça peut partir très vite dans le vitriol ! Je l'ai bien vu sur **Punisher, Franken-Castle**. J'ai vu ceux qui ne voulaient pas de nouvelles idées, pas de nouveaux designs, et ceux qui votaient pour. C'est une série qui a nettement divisé le public ! Les gens ont adoré ou détesté ! Et c'est drôle parce qu'à ce moment-là je me suis effectivement posé la question de savoir si je continuais seulement dans le creator-owned ou si je continuais à écrire des séries mainstream. Parce que quoiqu'on en dise, ce n'est pas le même public ! Jusque-là j'avais eu l'impression d'écrire pour des gens qui aiment ce que je fais, ou qui m'aiment moi (rires). Désormais je sais qu'en continuant à écrire les comics mainstream que j'aime, je vais aussi avoir des tas de lecteurs qui me détestent... (rires) Mais je continue ! J'ai un plus gros public ainsi. Et j'ai des personnages de très grande qualité comme Captain America à ma disposition, donc ça vaut le coup. Je fais les deux, sachant qu'il y a des inconvénients et des avantages dans les deux systèmes. Donc j'ai de la chance, de pouvoir continuer ainsi, oui.

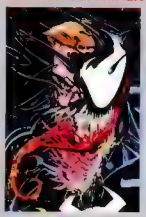


Propos recueillis par Lise Benkemoun

PETER PARKER
AMAZING SPIDER-MAN #252 (1984)

Même s'il ne s'est pas fait appeler Venom, la version zéro du symbiote et en tout cas son premier hôte connu, c'est bien Peter Parker. Et finalement c'est un peu le premier amour de l'extra-terrestre, la jalousie dictant une partie de son comportement ultérieur. La récente domestication de Venom pour en faire un pion au service de l'armée pose cependant une question. Et si finalement on arrivait à dresser Venom ? Ne serait-il pas plus simple que Parker le porte à nouveau, cette fois sans danger ? Idée totalement oubliée depuis.

VENOM I / EDDIE BROCK
AMAZING SPIDER-MAN #299 (1988)

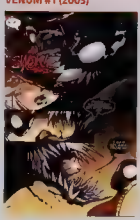


En un sens Eddie Brock est le premier qui a donné une vie propre au symbiote. Au lieu d'être un costume qui voulait l'attention de Parker, en devenant Venom l'extra-terrestre est devenu un personnage à part entière. C'est d'autant plus notable que dans ses précédentes manifestations le symbiote était muet. À travers Brock Venom s'est trouvé un nom mais aussi une manière de parler (un « nous » caractéristique) et un certain goût pour l'odeur du sang.

MISS VENOM I / ANN WEYING
VENOM : SINNER TAKES ALL #2 (1995)

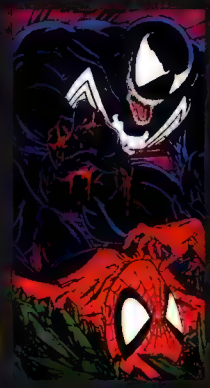
Après être devenu Venom, Brock resta longtemps hanté par le souvenir d'Ann, son ex-épouse. Blessée par un de ses adversaires, Ann était pratiquement mourante quand Eddie décida de lui transférer le symbiote temporairement. Elle devint Miss Venom (ou « She-Venom » dans la VO). Plus tard, cette fois pour la sauver, Brock lui confia à nouveau le symbiote mais cette fois Ann devint accro à l'usage du costume et, traumatisée, préféra mettre fin à ses jours.

MISS VENOM II / PATRICIA ROBERTSON
VENOM #1 (2003)



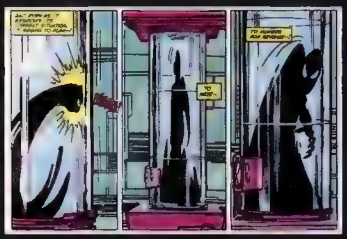
Patricia Robertson est une spécialiste de l'armée qui découvre qu'un labo a obtenu une copie du symbiote pour tenter de détruire la Terre. Le symbiote s'échappe et finalement Patricia arrive à le porter tout en exerçant un certain contrôle sur la créature. Mais quand les lecteurs réalisèrent que le personnage des premiers épisodes de cette série n'était même pas le vrai Venom... Les jours du titre furent comptés. Vu son expérience il serait intéressant que Pat croise Flash Thompson...

VENOM
UN COSTARD EN COLÈRE



VENOM, ALIAS LE COSTUME NOIR DE SPIDER-MAN MAIS AUSSI PENDANT LONGTEMPS L'ALTER-EGO D'EDDIE BROCK ET DE NOS JOURS L'ALIAS DE FLASH THOMPSON. UNE IDENTITÉ QUI AURA BEAUCOUP VOYAGÉ DANS L'UNIVERS MARVEL ET QUI N'A VISIBLEMENT PAS FINI DE FAIRE PARLER D'ELLE. UN BEAU RÉSULTAT POUR UN PERSONNAGE APPARU DE FAÇON EMPIRIQUE, ALORS QUE PERSONNE N'AVAIT PLANIFIÉ D'ÉTAPE SUIVANTE.

Dans les comics, avant que les personnages prennent forme, tout commence par une idée. Venom en est sans doute la meilleure illustration tant la chaîne créative qui aura mené au personnage qu'on connaît aujourd'hui contient de maillons. Tout débute par l'idée d'un certain Randy Schueller, en 1982. Schueller, comme beaucoup de lecteurs de comics, voudrait percer, trouver un poste chez Marvel. Il tente sa chance avec une histoire de son cru. Il propose que Spider-Man change de costume. Son idée serait que Reed Richards, le leader des Fantastiques, pourrait construire une nouvelle tenue à Peter Parker, à base de molécules instables. Cette technologie, amplifiant certaines aptitudes de Spider-Man lui donnerait plus d'adhérence et aurait même une capacité de camouflage, le nouveau costume étant noir à l'exception d'une araignée en son centre que Schueller imagine rouge. Une simple idée en l'air ? Oui mais voilà. Il reçoit une lettre de Jim Shooter (alors éditeur en chef de Marvel) qui lui dit adorer l'idée et lui achète contre un chèque de 220 $. Shooter voudrait effectivement secouer le monde de Spider-Man mais l'occasion ne se présente pas tout de suite. D'autant que dans un premier temps Marvel tente de faire écrire l'histoire par le candidat, qui n'a tout bonnement pas l'étoffe d'un scénariste. Puis Marvel met sur pieds la maxi-série Secret Wars dans laquelle les principaux héros et vilains de l'éditeur sont emportés sur une autre planète et obligés de se battre. Plusieurs d'entre eux reviennent profondément changés. Vu que c'est Shooter lui-même qui écrit le scénario l'occasion est toute trouvée pour mettre en branle le costume noir. Mais le préambule est assez différent de celui envisagé par Schueller. Spider-Man ayant déchiré son costume classique, il utilise une machine supposée lui fournir une nouvelle tenue. Sort alors une matière noire qui l'englobe et qui peut générer sa propre toile d'araignée. La malléabilité du costume semble être un reste de l'idée des molécules instables de Schueller. Le dessinateur Mike Zeck redessine le costume décrit par Schueller et l'araignée centrale devient blanche. Les équipes créatives des différentes séries liées à Spider-Man sont mises devant le fait accompli. Pour la petite histoire, dans l'introduction du TPB américain **The Black Costume**, le dessinateur Ron Frenz raconte comment, en recevant les designs et avant d'avoir lu le script, pensa qu'il s'agissait d'un nouvel adversaire de Spider-Man (ce qui est d'une certaine manière prophétique par rapport à la suite des événements). Dans le bureau éditorial de Spider-Man, on tient le coup tant bien que mal. On est convaincu que les lecteurs vont détester le costume et que les ventes vont s'effondrer. Le changement de costume est peu apprécié et on cherche des idées pour s'en débarrasser rapidement.

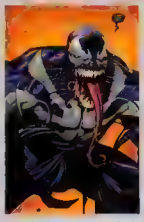


Quand le symbiote ne s'apparente pas encore Venom il était déjà très ruisible et bien décidé d'en faire voir à Peter Parker.

VENOM II / ANGELO FORTUNATO
MARVEL KNIGHTS : SPIDER-MAN #7 (2004)

Angelo était fils de maffieux (d'ailleurs il est intéressant de rapprocher ce personnage de l'ennemi juré de Kick-Ass, créé également par Mark Millar). Son père lui a offert le costume de Venom dans l'idée d'en faire un homme. Mal lui en a pris car le symbiote n'a pas trouvé l'hôte « à sa taille » et s'en est débarrassé à la première occasion. Angelo est surtout une preuve du caractère capricieux de la créature. Il ne suffit pas de vouloir la porter. C'est elle qui décide avec qui elle veut aller. Sinon...

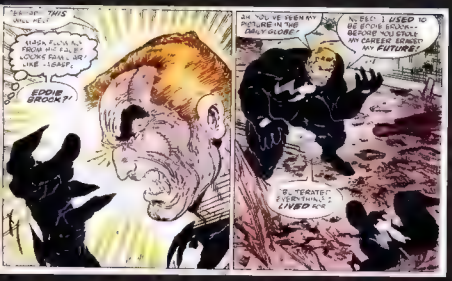
VENOM III / MAC GARGAN
MARVEL KNIGHTS : SPIDER-MAN #10 (2005)



Et là pour le coup le symbiote, abandonné par Brock, voulait se trouver un adversaire de Spider-Man. C'est cependant à partir du moment où Ellis s'est emparé du personnage dans Thunderbolts qu'il en a fait un monstre qui bouffe tout sur son passage... Tandis qu'intérieurement Mac Gargan est visiblement sujet à des absences et doute parfois de ce qu'il vient de faire. Bendis, dans Dark Avengers, avait continué sur la même piste mais sans réellement donner de conclusion ..

VENOM IV / FLASH THOMPSON
AMAZING SPIDER-MAN #654.1 (2011)

En un sens, même s'il a été forcé, le symbiote a frappé fort en récupérant Flash comme hôte. D'une certaine manière Thompson est le plus ancien adversaire de Peter Parker, depuis les premières cases d'Amazing Fantasy #15 (1ère apparition de Spider-Man). Mais depuis celui qui était la brute du lycée s'est calmé. En un sens c'est un anti-Eddie Brock puisque Flash Thompson, malgré les épreuves ne s'est pas laissé allé à la rancœur. Mais pour combien de temps encore est-il Venom ?


"THIS WILL HELP!"
WHOA! FLUID ALL FROM MY FACE! LOOKS REAL... UH... LIKE... BLOOD!
EDDIE BROCK?!
AH, YOU'VE SEEN MY PICTURE IN THE DAILY GLOBE!
NO! NO! I USED TO BE EDDIE BROCK--BEFORE YOU STOLE MY CAREER! BEFORE MY FUTURE!
I'LL TERRIFY! TERRIFY! TERRIFY! LIVE!

Eddie Brock est devenu Venom parce qu'il se trouvait sous la bonne cloche au bon moment...

Ci-dessous : Mac Gargon dans une version intermédiaire, portant à la fois son costume de Scorpion et aussi le symbiote, lors d'une mission où les Thunderbolts devaient en découdre avec Spider-Man.

(d'ailleurs c'est ce qui se passera aussi sur Iron Man, le héros perdant rapidement les variations de l'armure qu'il avait gagnées pendant cette aventure). L'idée germe alors rapidement : il suffirait de dire que le costume noir est un extra-terrestre qu'il faut éliminer ! Mais Secret Wars est publié avec un décalage, c'est-à-dire que les héros rentrent dans leurs séries tandis que la maxi-série suit son cours pour un an. Le costume noir n'apparaissant que dans **Secret Wars #8**, Shooter s'oppose à ce qu'on s'en débarrasse avant dans Amazing Spider-Man et les autres titres. Du coup, on diffère. Et dans l'intervalle les chiffres des premiers numéros de Secret Wars ainsi que les numéros d'Amazing Spider-Man et Peter Parker avec le costume noir arrivent. Ils sont énormes... mais les plans sont déjà en place. Dans **Amazing Spider-Man #258**, Peter Parker réalise que son costume est vivant et qu'il profite de ses périodes de sommeil pour prendre le contrôle de son corps. Tapant à la porte des Quatre Fantastiques, Parker subit une batterie d'examens et découvre qu'il s'agit d'un symbiote qui cherche à se fixer définitivement sur son organisme. Heureusement Mister Fantastic découvre dans la foulée que le symbiote craint les ondes soniques et arrive à le piéger. Spider-Man est libre de reprendre son costume d'origine mais Shooter proteste devant la hausse des ventes. On coupe alors la poire en deux. D'accord Peter s'est débarrassé du symbiote mais rien ne l'empêche d'avoir un nouveau costume en tissu (amoureusement tissé par la Chatte Noire dans **Spectacular Spider-Man #99**) qui aurait la même apparence... La popularité du vrai costume noir (l'extra-terrestre) est telle qu'elle sert à lancer une troisième série consacrée à Spider-Man. Dans **Web of Spider-Man #1**, le symbiote s'échappe et remplace le costume en tissu, Parker est une nouvelle fois piégé et ne s'en tire qu'en se plaçant sous une grande cloche en train de sonner. Le symbiote semble disparaître...

supplémentaire : un large sourire démesuré, typique des personnages de McFarlane. Eddie Brock est un journaliste que Spider-Man a indirectement mis sur la paille, en démontrant qu'un de ses articles était faux. Acculé, Brock s'est rendu dans une église pour en finir avec la vie. La même église où le symbiote avait semblé se dissiper. En fait, sentant sa haine envers Spider-Man, l'extra-terrestre l'a choisi comme nouvel hôte. Et au passage Brock a récupéré certains souvenirs du héros. Du coup il sait qu'il est Parker. Venom est un pur produit de son époque. Il appartient à la même catégorie que Dents-de-Sabre ou Bane. Des êtres brutaux qui sont motivés seulement par l'idée d'une vengeance sanguinaire (là où en général, même s'ils ne crachent pas sur une petite revanche, la plupart des méchants de service veulent au moins piller une banque ou conquérir le monde). Venom est plus costaud que Spider-Man, il connaît ses secrets mais grâce au symbiote il est aussi capable de neutraliser le sens d'araignée de Peter Parker et de l'attaquer par surprise. Ce qui n'est pas sans rappeler des épisodes des **X-Men** de la même époque où il est clairement établi que Dents-de-sabre arrive à tromper les sens de Wolverine et à l'attaquer par surprise. Il y a aussi des relents de cannibalisme, des allusions au fait que Venom pourrait très bien ne faire qu'une bouchée (au sens littéral) de Spider-Man. Par contre Eddie Brock (ou les autres porteurs du costume par la suite) ne feront pas mine de connaître les mêmes problèmes de « somnambulisme » que Parker. Le symbiote semble les laisser tranquille de ce côté-là. Peut-être parce qu'ils sont des hôtes consentants. Le succès de Venom est énorme mais pose une problématique aux auteurs : il faut continuer de le vaincre puis de le ramener sans que pour autant il perde de sa superbe. David Michelinie va donc opérer un certain glissement. D'abord, on apprendra vite qu'il y a pire que Venom : le symbiote a « pondu » un rejeton qui s'est greffé sur un compagnon de cellule de Brock, le serial-killer Cletus Kasady. Devant une telle menace, Venom et Spider-Man sont contraints de s'allier. À force s'instaure une situation où Brock est d'accord pour oublier ses envies de vengeance du moment que Parker, lui, s'engage à le laisser tranquille. Ce changement permet d'installer Brock dans le rôle d'un personnage toujours brutal mais qui s'imagine pouvoir faire régner le bon droit par la violence. Ce principe fait de Venom un anti-héros qui peut, à partir de là, faire l'objet de mini-séries à commencer par **Venom : Lethal Protector**, en 1993, dans laquelle le symbiote pond encore cinq « enfants » qu'il faut combattre (pour compliquer le tout Carnage lui-même a eu pour enfants d'autres symbiotes nommés Toxin et Scorn). Il y a aussi une forme de rédemption du symbiote qui s'engage. Le crossover *Planet of Symbiotes* (avec une horde de congénères du « costume » arrivant sur Terre) induit qu'au contact des Terriens la créature s'est adoucie par rapport à la norme de sa race. Les autres symbiotes sont plus dangereux que lui. D'ailleurs il aide à les combattre et à les exterminer. Venom sera la vedette de tout un ensemble de mini-séries et de projets spéciaux mais il faut bien dire que le personnage aura du mal à sortir de la caricature. D'ailleurs c'est bien simple : s'il évolue les lecteurs n'y reconnaissent plus la brute qu'il est sup-

EDDIE LA RANCUNE

Là, la plupart des fans de Spider-Man sont en terrain connu. En 1988, dans **Amazing Spider-Man #298** (par David Michelinie et Todd McFarlane), un mystérieux personnage promet de se venger du tisseur de toile. Et à mesure qu'il se frappe le poing les gants du costume symbiotique apparaissent sur ses mains. Quelqu'un a donc récupéré ce costume ! À la fin de l'épisode suivant Mary-Jane Watson-Parker est confrontée à un colosse massif, Venom, qui porte le symbiote avec une nouveauté

posé être. Et s'il se contente d'une violence répétitive il donne l'impression de tourner en rond. En fait la version Brock fonctionne surtout quand elle peut se mesurer à un faire-valoir (par exemple Spider-Man) mais perd dès qu'elle tente d'exister par elle-même. Vers la fin des années 90, le public de Marvel fera de toute manière marche arrière en ce qui concerne une certaine violence. Tout comme le Punisher marquera le pas, la présence de Venom se fera plus rare. Au point qu'en 2003 une nouvelle série mettra en scène un Venom qui n'est ni Eddie Brock ni le symbiote mais... un clone de ce dernier... L'idée était maladroite (une partie des lecteurs s'estimant flouée puisque ce n'était pas le vrai Venom) mais elle était là... Tout comme le symbiote avait remplacé Parker par Brock, il était sans doute possible de remplacer Brock par quelqu'un d'autre...

SOUS LE SIGNE DU SCORPION

Celui qui forcera le changement, c'est Mark Millar dans sa série **Marvel Knights : Spider-Man**. Eddie Brock découvre qu'il souffre d'un cancer irrémédiable et a une épiphanie : avant de mourir il veut être sain de corps et d'esprit. Il se débarrasse donc du symbiote, qu'il vend aux enchères à des gangsters. Un vieux maffieux, Don Fortunato, achète alors l'extra-terrestre pour faire de son fils, Angelo, le nouveau Venom. Mais au bout de deux épisodes le symbiote se lasse de son nouveau porteur et provoque sa mort, avant de se mettre à la recherche de quelqu'un digne de son attention. Quelques temps plus tard, en 2005, il trouve un adversaire de Spider-Man, le Scorpion (de son vrai nom Mac Gargan) et lui propose un deal. S'il devient son nouvel hôte, l'extra-terrestre lui accordera toute sa puissance... Sauf que Spider-Man arrive quand même à le battre. L'idée est que Mac Gargan est moins sauvage que l'était Brock dans ce rôle. De ce fait il n'utilise pas le costume à sa pleine puissance. Pourtant le symbiote persévère et ne quitte pas Gargan. Il faut croire que Millar préférait Gargan à Brock. En tout cas l'idée va perdurer. Quand le même Mark Millar réorganise les Thunderbolts dans les pages de **Civil War**, en en faisant un équivalent des Douze Salopards, il prend la peine d'y glisser son nouveau Venom. Ce n'est cependant pas lui qui va continuer de faire mûrir le personnage puisque c'est Warren Ellis qui reprend l'écriture de **Thunderbolts**. Et là pour le coup il n'écrit pas un Mac Gargan timoré. Au contraire le Venom d'Ellis est comme bourré aux stéroïdes (vu que Gargan travaille sous les ordres d'Osborn ce ne serait pas impossible d'ailleurs), plus massif et plus barbare. Le symbiote régresse dans le cannibalisme, capable de manger le bras d'un adversaire sur une simple impulsion. Inversement, dans la seconde suivante, on sent que Mac Gargan ne comprend pas ce qui lui arrive. Et la chose continuera quand Osborn déménagera la plupart des Thunderbolts pour en faire ses Vengeurs Noirs. Déguisé en Spider-Man (forcément dans la version du costume noir), Gargan reste sujet à ces accès d'appétit sanguinaire, dont il est le premier étonné...

I'VE BEEN WAITING FOR YOU.
YOU'RE NOT THE FIRST SCORPION I'VE SEEN. BUT I'M CONFIDENT YOU'LL BE BETTER SUITED TO MY PURPOSES THAN THE OTHERS.
I'M NOT HERE TO BE YOUR SLAVE.

VENOM, CE HÉROS ?

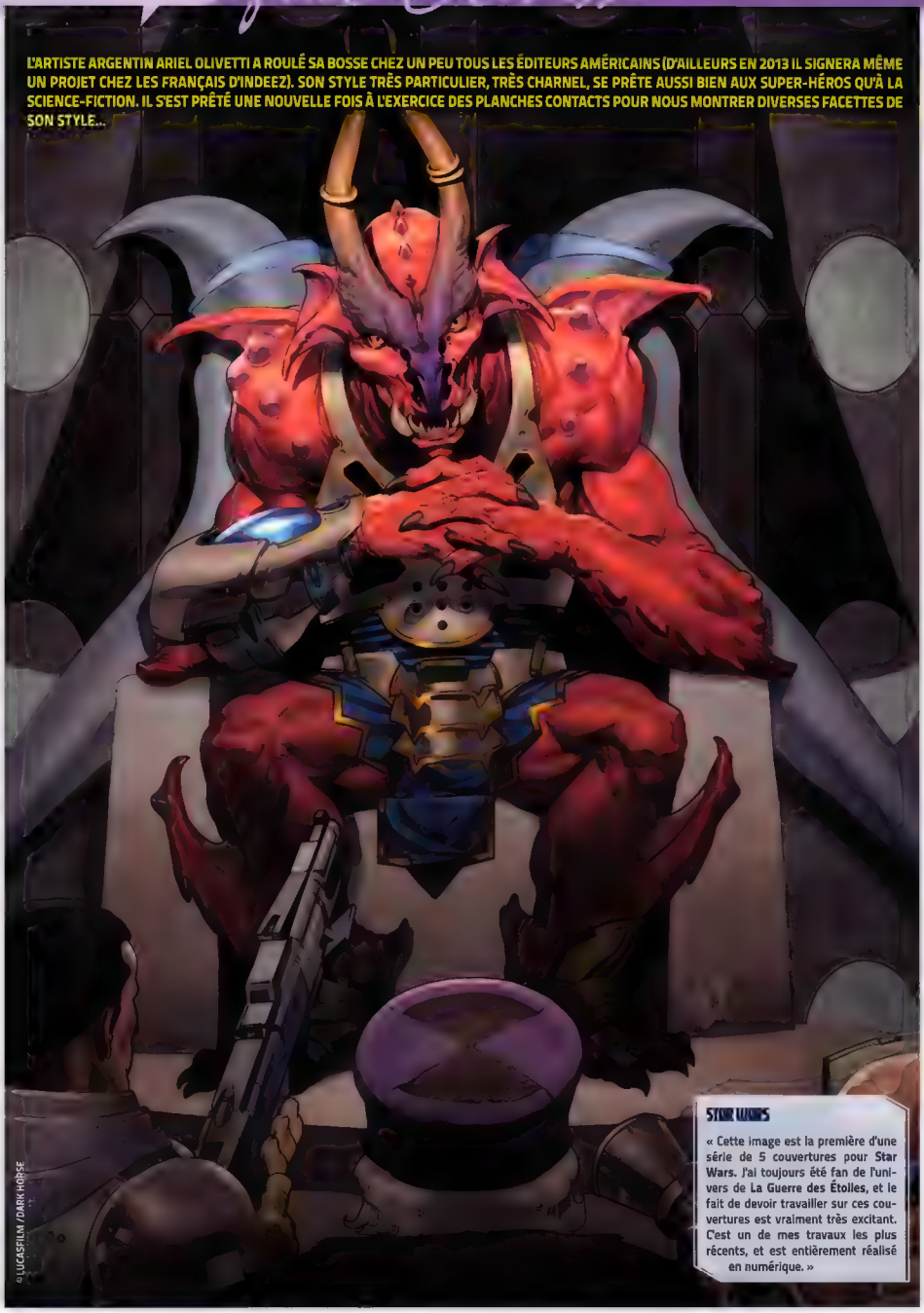
Loin de toutes ces considérations un épisode d'**Amazing Spider-Man** avait montré comment Flash Thompson, une vieille connaissance de Peter Parker, avait perdu ses deux jambes alors que, militaire, il était en poste au Moyen-Orient. Un épisode fort signé Mark Guggenheim mais un épisode qui impliquait que le personnage soit irrémédiablement marqué. Comme de précédents épisodes nous avaient montré que Venom avait déjà été « militarisé » (qu'on parle de la série de 2003, où des tests sont faits sur un « clone » ou encore d'un arc des **Mighty Avengers** où tout New York est possédé par des symbiotes de la même race grâce à la technologie de Fatalis), penser à réunir l'arme et le militaire n'était pas illogique (encore que, si on s'en tient au périmètre de Spider-Man, John Jameson, le fils de J. Jonah aurait pu faire un bon candidat). C'est ce que Rick Remender a fait dans les épisodes initiaux de l'actuelle série **Venom**, où l'armée s'empare du symbiote (arraché à Mac Gargan) et le confie à Flash Thompson. Heureusement pour Parker l'effet « Un jour de plus » a effacé du symbiote tout souvenir de son identité civile, ce qui fait que Flash n'a pas moyen de connaître le secret de son ami. Quand il l'utilise, Thompson peut profiter de jambes factices mais le « costume » a été remodelé. Au lieu de se contenter d'imiter des lance-toiles, il peut désormais simuler le fonctionnement de plusieurs armes à feu. En théorie le symbiote est sous le contrôle des militaires et Flash Thompson ne doit le porter que sur un temps limité (de peur de perdre le contrôle). Se pose alors une question : un Venom « gentil », est-ce que ça marche ? Moyennement si on doit en croire les ventes américaines qui, bien que stables, sont très modestes pour un dérivé de Spider-Man (qui bénéficie cependant d'un bon bouche à oreille, encore qu'il appartiendra de voir ce que donne le titre après un nouveau scénariste, Cullen Bunn). Qui plus est, pour le coup Marvel a pris un risque. Alors que tous les dessins animés, alors que les jeux vidéo et même le troisième film **Spider-Man** de Sam Raimi font référence à la version Brock, l'éditeur a validé un changement total d'esthétique et de comportement. Marvel ne s'est pas contenté de coller à l'image grand public... Même s'il est difficile de croire qu'on ne va pas un jour nous recoller Eddie Brock (finalement guéri de son cancer mais détestant le symbiote) dans le costume noir, pour faire « comme avant ». Pour l'heure, le potentiel est sans doute du côté du symbiote et de sa race, dont on sait finalement peu de choses. Si ces bestioles courent l'espace en quête d'hôtes à posséder ne serait-il pas logique d'en voir à l'occasion dans divers récits cosmiques ou crossovers ? De toute façon le symbiote nous a entraîné déjà bien plus loin que le simple changement de costume qu'il était supposé être. Le plus ironique dans tout ça ? Randy Schueller, qui avait proposé l'idée d'une tenue noire en 1982, détestait le principe d'un costume se rebellant contre son propriétaire (trouvant l'idée trop Silver Age). Et selon ses dires il n'apprécie pas spécialement le Venom classique, qu'il trouve trop violent. Comme quoi, quand une idée vous échappe...

Xavier Fournier

D'une pierre deux coups. La nouvelle série Venom a permis à Flash Thompson de trouver une nouvelle façon d'exister et de réinventer au passage les capacités du symbiote.

Ariel Olivetti

L'ARTISTE ARGENTIN ARIEL OLIVETTI A ROULÉ SA BOSSE CHEZ UN PEU TOUS LES ÉDITEURS AMÉRICAINS (D'AILLEURS EN 2013 IL SIGNERA MÊME UN PROJET CHEZ LES FRANÇAIS D'INDEEZ). SON STYLE TRÈS PARTICULIER, TRÈS CHARNEL, SE PRÊTE AUSSI BIEN AUX SUPER-HÉROS QU'À LA SCIENCE-FICTION. IL S'EST PRÊTÉ UNE NOUVELLE FOIS À L'EXERCICE DES PLANCHES CONTACTS POUR NOUS MONTRER DIVERSES FACETTES DE SON STYLE...



© LUCASFILM / DARK HORSE

STAR WARS

« Cette image est la première d'une série de 5 couvertures pour **Star Wars**. J'ai toujours été fan de l'univers de **La Guerre des Étoiles**, et le fait de devoir travailler sur ces couvertures est vraiment très excitant. C'est un de mes travaux les plus récents, et est entièrement réalisé en numérique. »

MACHINE MAN/BASTION ANNUAL

« Voici une couverture double pour un annual Machine Man/Bastion. Elle date d'il y a 15 ans. Pour la réaliser j'avais choisi l'acrylique et la peinture à l'huile. Il m'avait fallu 4 jours pour la terminer. Pour les effets sur les tuyaux, j'avais utilisé des pastels de couleurs. »

MAN-THING OMNIBUS HC #3

« Cette couverture de **Man-Thing** fut mon dernier travail pour Marvel Comics. Ils ne m'ont pas proposé de nouvelles collaborations à ce jour... Bien que ce soit un de mes meilleurs travaux, à mon avis en tout cas. Entièrement réalisée en numérique, j'aurais pourtant adoré avoir assez de temps pour la peindre à l'huile. »

EL CAZADOR

« Cette illustration représente un personnage que nous avons créé avec un groupe d'amis en Argentine, il y a plus de 20 ans. Il s'appelle "El Cazador" (le Chasseur) et j'ai toujours eu envie de travailler à nouveau sur ce personnage. »

JIM WOODRING UN ITINÉRAIRE

PUBLIÉ EN FRANCE PAR L'ASSOCIATION, JIM WOODRING EST UN AUTEUR FINALEMENT PEU CONNU DES FANS DE COMICS CLASSIQUES. PRÉSENT IL Y A QUELQUES MOIS EN VEDETTE AMÉRICAINE POUR LE SYMPATHIQUE FESTIVAL LE MANCHOT BULLEUR DE COUTANCES, IL A BIEN VOULU RETRACER QUELQUES MOMENTS CLÉS DE SA CARRIÈRE ET RÉPONDRE À NOS QUESTIONS.

En France, le style démentiel, charmant et élégant de Jim Woodring a trouvé sa place auprès de l'Association.

Avant de devenir dessinateur, vous avez exercé plusieurs petits boulots, dont celui d'éboueur. C'est plutôt curieux pour quelqu'un qui se dirige vers une carrière artistique.

Oui, j'avais une vingtaine d'années, et c'était à Glendale, un quartier de Los Angeles, en Californie. À l'époque, je buvais pas mal, la vie était assez difficile, je me comportais comme un voyou, j'avais tout un tas de problèmes. J'étais dans une période assez trouble, et c'était juste un job pour me permettre de gagner ma vie.

Que vous avez quitté pour entrer chez Ruby Spears, un studio californien spécialisé dans l'animation ?

En fait, je suis arrivé un peu plus tard chez Ruby Spears. J'ai été éboueur, disons, entre 1972 et 1974. Et je n'ai travaillé pour Ruby Spears qu'à partir de 1980. Il y a un trou de plusieurs années dans votre chronologie...

Si je comprends bien, c'est plutôt dans les années 80 que vous faites la connaissance d'un vétéran des comics nommé Gil Kane. Comment était-il du point de vue professionnel ?

En fait, c'est très difficile à expliquer. Il possédait une attitude professionnelle particulière. Il arrivait et se mettait à hurler « *Salut les gars ! Comment ça va ? J'adore ce que vous faites !* » Il était vraiment amical, exubérant et tellement brillant sur tous les plans. On l'aimait beaucoup. Nous sommes devenus très amis, nous nous invitions régulièrement à dîner chez l'un ou chez l'autre. De toutes manières, il se faisait facilement des amis. Et d'ailleurs, tous ceux qui ont pu le connaître avaient tendance à se considérer comme son meilleur ami ; c'est sa manière de se comporter qui faisait ça. Tout le monde avait un peu l'impression d'être son meilleur ami.

Durant la même période, vous avez également côtoyé Jack Kirby.

Jack Kirby a toujours été une énigme pour moi. Il était étrange, difficile à cerner. Vous pouviez lui poser une question et obtenir une réponse complètement inattendue. Son imagination était sans cesse au travail, et je crois que pour lui, la limite entre la réalité et l'imagination était assez floue. Je me souviens qu'après avoir vu **La Corde** d'Alfred Hitchcock, un huis clos filmé en un seul plan-séquence, je voulais en discuter avec lui. Il m'a alors répondu « *Ce film me rappelle un truc qui m'est arrivé en 1942. J'étais au cinéma, il y avait un film sur la plongée sous-marine, et je n'arrivais pas à revenir à la surface* ». Il était tellement paniqué en revivant ce moment qu'il avait complètement oublié ma question. Du coup, nous avions pris l'habitude de faire très attention lors de nos discussions ; nous n'avions pratiquement jamais la réponse que nous attendions. Mais en même temps, c'était quelqu'un de formidable. À la naissance de mon fils, il n'a pas manqué de nous envoyer un petit cadeau. Il était toujours très gentil avec tout le monde.

Quelles étaient les tâches de Gil Kane et Jack Kirby chez Ruby Spears ? Les story-boards ?

Non, pas de story-boards. Ils étaient chargés de faire des grands dessins, presque des tableaux. Le studio les présentait aux chaînes de télévision en disant « *Voilà ce à quoi va ressembler ce que nous voulons faire* ». Des grandes affiches publicitaires destinées aux producteurs et aux décideurs. Il leur arrivait de temps en temps de faire des études de personnages, des choses comme ça.

Autre curiosité, lors de votre passage chez Ruby Spears, vous avez également participé à l'adaptation des Schtroumpfs en dessin animé.

Oui, mais je n'ai malheureusement pas eu l'occasion de rencontrer Peyo, ni Yvan Delporte.

En parallèle à votre travail dans ce studio, vous vous lancez dans la réalisation de vos propres bandes dessinées.

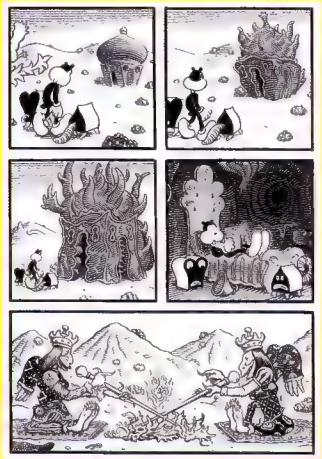
Oui, c'est à peu près en 1980 que j'ai débuté la série Jim, pour arrêter en 1989.

On retrouve aussi votre signature dans les années 90 sur certaines adaptations en comics de franchises hollywoodiennes comme Alien ou Star Wars. Une étape plutôt curieuse pour un auteur comme vous.
Ils recherchaient de nouveaux auteurs pour leur écrire des histoires et je traînais dans les parages. Ils connaissaient mon travail, et je suppose qu'ils ont pensé que je pouvais le faire. Cela s'est fait comme ça.

Vous avez également travaillé sur le Microsoft's Comic Chat, un équivalent de Skype, mais en mode graphique, pour lequel vous avez dessiné quelques avatars.
Oh, c'était juste un boulot parmi d'autres.

Si l'on met de côté ces intermèdes, la plupart de vos travaux sont destinés à un public plutôt restreint, voire sélectif. D'ailleurs, certains de vos comics sont muets.
Oui, mais pas tous. Toutes les apparitions de Frank sont muettes, mais j'ai aussi publié des bandes avec des dialogues.

Alors pourquoi avez-vous choisi de rendre Frank muet ?
Je voulais raconter des histoires intemporelles, et j'avais pensé que si mes personnages s'exprimaient dans un américain moderne, cela impliquait d'une certaine manière que mon histoire se passait dans une Amérique moderne, ce que je ne voulais pas. Je ne voulais pas donner d'indication de lieu ou d'époque à mes lecteurs. Je pensais que ce serait plus mystérieux !



J'ai appris également qu'il existe des jouets fabriqués à partir de vos personnages.
Oui, ça s'est fait par l'intermédiaire de mon éditeur japonais Presspop. Ils se sont occupés de tout. Mais je crois qu'à présent ils sont tous épuisés.

Vous avez reçu le Prix Spécial du Jury pour Le Congrès des Animaux au dernier festival d'Angoulême.
Et comme je n'étais pas présent lors de la cérémonie, ils ont dû m'envoyer mon prix par la poste. Un trophée qui pèse une dizaine de kilos ! Rendez-vous compte, ils l'ont coulé dans du béton !

Pensez-vous que la présence d'Art Spiegelman, en tant que Président du Jury, ait pu influencer ce choix ?
Je n'en sais rien du tout ! Ça m'est tombé dessus comme ça. C'était une surprise totale. Mais pour en revenir à Art Spiegelman, je n'ai aucune raison de penser qu'il ait pu faire ça. Ce n'est pas comme s'il était un grand fan ou un bon ami ou quoi que ce soit de ce genre. Je ne sais pas comment ça s'est fait, et je préfère me dire que si j'ai gagné, c'est que je le méritais.

D'autres projets en cours pour la France ?
Eh bien, j'espère que l'Association publiera mon prochain album quand il sera terminé.

L'Association vient de vivre un moment très agité, ils sont en pleine remise en cause.
Ah bon ? Il faut que je me dépêche alors ! Blague à part, je sais qu'ils continuent à publier, ils sont encore dans le business. Jean-Christophe Menu ne fait plus partie de la structure, il vient de lancer son propre label, mais tous les autres comme David B. ou Lewis Trondheim sont restés, et l'Association continue.

Avec quelques petites différences. Depuis le départ de Jean-Christophe Menu, ils se sont mis à imprimer les prix et les codes barres directement sur leurs livres plutôt que sur une étiquette que le lecteur était fortement incité à décoller. Ce qui permet d'ailleurs de constater que le Congrès des Animaux avait bénéficié d'un retirage depuis votre prix à Angoulême.
J'étais au courant. Je suis passé dans les locaux de l'Association et ils m'ont parlé de tout cela. Tout le monde avait l'air bien occupé avec leur nouveau départ.

Jim Woodring, c'est un univers qui emprunte autant à Félix le Chat qu'aux toiles de Dalí. Un mélange farcalement détonant

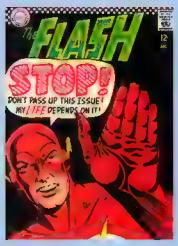
La disparition récente de Moebius a eu un retentissement très important de ce côté de l'Atlantique. Quelle a été votre réaction ?
Que dire ? Moebius est le plus grand ! J'ai eu le plaisir de le rencontrer plusieurs fois. Il était très chaleureux, très amical et très ouvert. La plupart des artistes américains le considéraient comme un dieu, et l'annonce de sa mort a été ressentie comme un événement très triste. Je veux dire que c'était Moebius, quand même, que je considère à l'égal de Walt Disney. Un grand parmi les plus grands.

Propos recueillis par Thomas Clément
Transcription par Gwenaëlle Clément.

DE BATMAN AUX NEW X-MEN EN PASSANT PAR ANIMAL MAN OU MÊME HAPPY (SA NOUVELLE SÉRIE CHEZ IMAGE COMICS), L'ŒUVRE DE GRANT MORRISON EST ENVAHIE PAR UN ARCHÉTYPE, UNE CLÉ DE VOÛTE, UN SYSTÈME QUI PERMET NON SEULEMENT D'ARPENTER DE NOUVEAUX NIVEAUX DE COMPRÉHENSION DE L'AUTEUR MAIS AUSSI DE MIEUX SAISIR SON RAPPORT TRÈS PARTICULIER AVEC LA FICTION. PROJET APRÈS PROJET, GRANT MORRISON EST EN EFFET HANTÉ PAR LE CONCEPT DE L'AMI IMAGINAIRE. ET PAS QU'UN PEU !

Deux épisodes de Flash (ci-dessus et ci-dessous), deux lectures d'enfance déterminantes dans l'œuvre de Grant Morrison, qui lancent les bases de son rapport à la réalité et à la fiction...

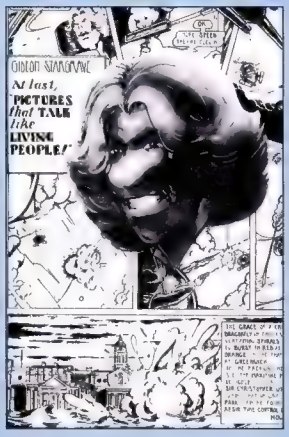
Au centre : Gideon Stargrave, un des premiers héros de Morrison, lançait déjà les bases de persos de BD qui "parlent comme des êtres vivants".



Dans **Joe The Barbarian** (**Joe l'Aventure Intérieure** en VF), le même Grant Morrison instaure le manque d'insuline de son personnage pour mieux le projeter dans un univers peuplé de fictions ou de versions déformées de la réalité. Le rat apprivoisé de Joe devient alors un grand guerrier, lequel aura tout le loisir de prendre sa défense. Plus récemment, sa nouvelle série **Happy**, chez Image, utilise une créature imaginaire, une sorte de licorne bleue qui se révèle à un tueur dans l'espoir de sauver une fillette. Quelques cas voisins, rencontrés de manière presque statistique dans une carrière qui s'étend sur plus de trois décennies ? Oui mais voilà... Quand on gratte un peu sous la surface on se rend compte que Morrison a utilisé, de ses débuts jusqu'à aujourd'hui, le thème de l'ami imaginaire comme un véritable leitmotiv. De quoi décoder certaines scènes parfois absconses dans l'œuvre du scénariste...

DES IDÉES, DU VÉCU

Grant Morrison n'en a jamais fait mystère. Enfant, il avait un compagnon imaginaire. Foxy, membre éminent d'une race de renards intelligents et doués de parole. L'anecdote pourra en faire rire certains mais la conception d'un ami fictif est une chose plus répandue chez l'enfant qu'on pourrait le croire. À plus forte raison parce qu'en grandissant une partie des gens oublient avoir eu recours à ce genre de création mentale. Et le lecteur de comic-books serait d'ailleurs mal inspiré de se moquer de ces constructions imaginaires, tant investir du temps et de l'émotion dans les exploits des héros de BD tient, à un certain niveau, d'un mécanisme voisin... En fait on pourrait argumenter que le petit Grant avait d'autres amis que le seul Foxy.



Dans la postface de **Kill Your Boyfriend** (projet dessiné par Philip Bond et publié chez Vertigo en 1995) Morrison raconte ainsi comment il avait une véritable fascination pour les **Double Deckers** (feuilleton télévisé traduit en France sous le titre **L'Autobus à l'Impériale**) et à quel point il voulait faire partie du groupe de héros... Jusqu'à ce qu'il réalise qu'il ne s'agissait que de rôles, qu'il n'y avait pas de fondement réel derrière cette fiction et qu'il ne serait donc jamais réellement ami avec les Double Deckers. Morrison se vengera des personnages en leur donnant un rôle secondaire dans **Kill Your Boyfriend**. Dans son livre **Supergods** (2011), Morrison nous cite encore un autre ressortissant de son peuple imaginaire : Superman lui-même ! Enfant, le petit Grant est terrifié par l'idée de la bombe atomique. Et l'idée d'un Superman comme solution aux problèmes du monde et rempart suprême contre l'anéantissement ultime le rassure. « *Avant la bombe, la bombe n'était qu'une idée. Superman, cependant, était une idée plus forte, plus rapide, meilleure...* » Dans les comics, Morrison va retrouver l'écho de cette culture de l'imaginaire telle qu'il la pratique de manière courante avec ses âmis imaginaires et ses fictions invoquées pour repousser les peurs réelles. Dans les comics, l'enfant va découvrir **Flash vol.1 #123** (le fameux épisode *Flash of Two Worlds* dans lequel le Flash des années 60, Barry Allen, fait la connaissance de celui des années 40, Jay Garrick) et va être fasciné par un point de détail. Barry Allen connaît l'existence de Jay parce que pour lui, dans son monde, le Flash des années 40 est un personnage de comics. Grant est donc en train de lire un comic-book dans lequel un personnage lit lui-même des comics qui s'avèrent réels dans un autre univers, les différentes réalités de DC étant montées en batteries les unes après les autres, convaincues que celles dont elles ont conscience ne sont que des fictions dessinées. Par conséquent l'enfant peut se convaincre que la réciproque est vraie. C'est-à-dire que toute fiction est susceptible d'être réelle... Ailleurs... Ce concept, de nos jours, est d'ailleurs visiblement à la base du projet **Multiversity** de Grant Morrison, supposé paraître aux USA en 2013 ou 2014, dans lequel chaque épisode représente un des univers alternatifs de DC, traité comme fictif par une réalité voisine. Pour en revenir aux lectures formatrices de Morrison, le constat des fictions inter-connectées est renforcé plus tard par la lecture de **Flash vol.1 #163**, où le héros de la série est désincarné indirectement parce que plus personne ne se souvient de lui. Pour que Flash existe, il faut que les gens se souviennent et pensent à lui ! À travers le vernis super-héroïque, Flash ressemble donc à un dieu qui aurait besoin de sa religion pour continuer d'exister. Morrison s'aventurera plus encore dans cette confrontation réel/imaginaire en découvrant que des gens comme Stan Lee et Jack Kirby s'injectent à l'occasion dans les histoires qu'ils produisent pour y jouer les personnages secondaires. Dans **Supergods**, Morrison compare la situation à celle de plongeurs réels qui effectueraient une immersion dans l'imaginaire grâce à leur "fiction-suit" (leur "tenue de fiction")... Dans les années soixante-dix, Grant Morrison franchit le pas et devient à son tour scénariste de BD. Et rapidement on notera l'apparition d'un thème récurrent dans son œuvre. En 1978, Morrison écrit et dessine les aventures de Gideon Stargrave dans la revue anglaise **Near Myths**. Le titre qu'on trouve dans **Near Myths #4** est déjà tout un programme. On pourrait presque parler d'une profession de foi : *Pictures That Talk Like Living People* (des images qui parlent comme des êtres vivants). L'influence du rapport réel/fiction induit par les vieux épisodes de **Flash** est manifeste. Au passage on découvrira (sans grande surprise vu la transparence du pseudonyme) que la Jan Dark qui accompagne Gideon est

GRANT
MORRISON
UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN ?

en fait... Jeanne D'Arc, qui finit par devenir la maîtresse du héros et lui transfère au passage une partie de ses pouvoirs (autrement dit, en partie entendre des voix). **Near Myths #4** montre bien à quel point, depuis le départ, Morrison s'était fixé ce fil directeur. Et ce n'est pas fini, loin s'en faut...

I CAN SEE YOU !

En septembre 1988, Grant Morrison travaille désormais pour les américains de DC Comics et on lui confie l'écriture de la série **Animal Man**. Au dix-huitième épisode le héros fait une étrange rencontre alors qu'il est sous l'influence de substances hallucinogènes : un renard qui parle et qui ne tarde pas à s'identifier sous le nom de... Foxy. Autrement dit, le scénariste met en scène l'ami imaginaire de son enfance qui, dans cet épisode, sert d'abord à Animal Man de guide dans le monde spirituel. Dans le **#19** de la série, le héros va franchir un autre pas en se retournant vers le lecteur et... en prenant conscience de son existence ! « *I Can See You* » (« *Je peux vous voir !* ») s'exclame alors un Animal Man terrifié, qui n'est pas au bout de ses découvertes. Commence alors un mini-cycle dans la série où le héros va s'intéresser au sort des héros disparus, tombés en désuétude. Dans l'épisode **#21**, un super-criminel interné, le Psycho-Pirate, matérialise à partir de rien un comic-book... **Flash vol.1 #123**. Non seulement une lecture de référence de Morrison mais aussi l'épisode qui établit que chaque univers parallèle est perçu dans une autre réalité comme étant une BD. Le Psycho-Pirate, ainsi informé de la vraie nature de son univers, commence alors à invoquer divers personnages oubliés depuis les révisions de **Crisis**. Finalement (dans **Animal Man #23**) émerge Overman, un équivalent de Superman originaire d'une terre alternative où il a été militarisé. Overman, totalement fou, tente alors de détruire le monde en brandissant une bombe atomique. Sachant que le jeune Grant Morrison avait contrebalancé l'idée de la bombe atomique par l'image d'un Superman salvateur, le concept d'un surhomme devenant au contraire le vecteur de la bombe n'est pas loin d'un cauchemar d'enfance pour l'auteur. On retrouvera d'ailleurs bien plus tard une variante de ce cauchemar dans **We3** (republié sous le titre **Nou3** chez Urban) dans lequel un chien, un chat et un lapin (typiquement des animaux de compagnie) sont transformés en armes de destruction massive... Finalement le Docteur Highwater, un allié d'Animal Man, fait face à un groupe de héros de DC qui viennent de réalités effacées lors de **Crisis**, qui se plaignent qu'ils vont disparaître. Highwater leur explique alors qu'ils sont dans un comic-book et que de cette façon ils ne peuvent pas "mourir" ou être oubliés : leur vie sera rejouée à chaque fois que quelqu'un relira l'épisode ! On n'est pas très loin de **Flash vol.1 #163** et de l'idée qui veut que Barry Allen, pour continuer d'exister, a besoin que les gens pensent à lui... Enfin vient **Animal Man #26** et la conclusion magistrale du run de Morrison : l'auteur s'injecte lui-même à l'intérieur de l'histoire (il faut croire qu'il a trouvé les mêmes "fiction suits" que Lee et Kirby) et rencontre son héros pour lui expliquer qu'il est le responsable de tous ses malheurs mais aussi de ses bonheurs. Puis, après avoir rendu Animal Man à son existence habituelle, Morrison se lance dans un monologue à destination du lecteur, décrivant les relations qu'il avait avec son ami imaginaire, Foxy, dans l'enfance. Il explique qu'il lui envoyait des signaux lumineux dans la nuit, espérant une réponse... Jusqu'au jour où il s'aperçut que les lumières qu'il recevait en retour étaient celles émises par le trafic routier. Morrison fait alors un dernier essai, utilise une lampe pour envoyer des signaux puis s'en va... Une lumière apparaît en réponse mais il n'y a plus personne (sauf le lecteur) pour la remarquer et penser à la possibilité de l'existence de Foxy... qu'on avait de tout façon vu dans l'épisode **#19**. Si on en croit le discours du Docteur Highwater, Foxy, en devenant un personnage de comic-books, s'est échappé de l'imaginaire de Morrison pour devenir un être immortel puisqu'il existe désormais à chaque fois qu'il est lu...

Ci-dessus : Foxy, l'ami imaginaire de Grant Morrison, s'évade de son esprit pour aller rencontrer Animal Man.

Ci-dessus : Flex Mentallo, le "monsieur muscle" de la Doom Patrol.

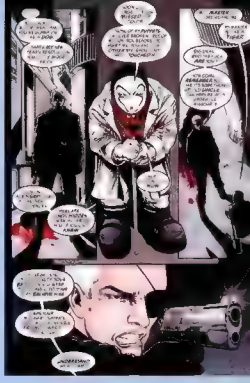
LA PATROUILLE DES FANTASMES

En 1989, Grant Morrison reprend l'écriture de la série **Doom Patrol**, un groupe composé de « gueules cassées » telles que Robotman et de divers phénomènes aux pouvoirs baroques. Mais les précédents auteurs lui ont laissé un cadeau de choix, totalement adapté à son thème de prédilection. Dans **Doom Patrol #14** (novembre 1988), le scénariste Paul Kupperberg et le dessinateur Erik Larsen ont lancé Dorothy Spinner, un personnage secondaire inspiré par **Le Magicien d'Oz**. Dorothy (dont le nom peut se traduire par « Tornade » une référence au début du Magicien) est hantée par ses amis imaginaires (d'ailleurs pas forcément des amis, certaines créatures étant franchement hostiles ou perverses). Morrison ne va pas manquer de ramener Dorothy dans la boucle et même d'augmenter ses pouvoirs. Dans **Doom Patrol #25**, les pouvoirs de la jeune fille sont amplifiés par un « Meterioptikon », un gadget abandonné par la Justice League. Du coup les « amis » de Dorothy arrivent à s'incarner dans la réalité, à prendre chair... Ce qui va vite poser un problème régulier dans la série. Le fin du fin c'est que le scénariste affirmera plus tard (entre autres choses dans l'ouvrage **Grant Morrison : The Early Years**, de Timothy Callahan) que les projections mentales de Dorothy furent en fait inspirées par... des amis imaginaires de certaines connaissances de l'auteur. Un autre personnage fort du passage de Morrison sur **Doom Patrol** est Crazy Jane (de son vrai nom Kay Challis), une jeune femme qui souffre de personnalités multiples (pas moins de 64 identités différentes, chacune ayant un super-pouvoir différent). Introduite dès le premier épisode de Morrison sur la série (**Doom Patrol #19**, février 1989) Crazy Jane est sans doute une variation des héros multiples que publiait DC Comics par le passé, en particulier "H For Hero" (le protagoniste principal devenait un héros différent à chaque fois qu'il utilisait un mystérieux cadran). Les 64 personnalités de Crazy Jane, telles que décrites dans **Doom Patrol**, peuvent bien sûr s'apparenter à des êtres imaginaires se matérialisant à tour de rôle. Mais certains de ces aspects vont encore plus loin. Une des variantes de Kay/Crazy Jane est Scarlet Harlot, une nymphomane qui peut matérialiser des ectoplasmes et s'en sert pour obtenir sa propre satisfaction sexuelle. À un certain niveau Scarlet Harlot n'est pas très différente de Dorothy Spinner, si ce n'est qu'elle est sexuée et qu'elle ne matérialise pas les mêmes fantasmes. Plus loin dans la série, la Doom Patrol fera connaissance d'un étonnant personnage secondaire, Flex Mentallo, parodie des vieilles publicités pour des méthodes de musculation. À terme, dans les années 90, Flex Mentallo aura même droit à sa propre mini-série (publiée en France en janvier 2013 chez Urban Comics), toujours écrite par Morrison et mise en image par Frank Quitely, qui surfera à son tour sur le thème de l'ami imaginaire. Les choses, sous cet angle, culminent fort logiquement dans

le dernier épisode de **Doom Patrol** écrit par l'auteur (**#63**, Janvier 1993). Dans le **#19**, Morrison avait commencé son run par une scène où le héros Robotman (véritable star de la série) fait une sorte de crise de délire et est hospitalisé, tandis que le personnel de l'établissement lui reproche de ne pas prendre ses cachets. C'est dans ce même hôpital que Robotman fait la connaissance de Crazy Jane. Dans le **#63**, Morrison écrit une conclusion qui renvoie à ces débuts. On découvre que Kay Challis, l'aspect normal de Crazy Jane, est toujours en traitement dans cet hôpital... et qu'elle ne l'a sans doute jamais quitté. Le personnel soignant fait clairement référence à la Doom Patrol comme faisant partie des hallucinations de Kay (un certain voisinage avec le film **Sucker Punch** de Zack Snyder... mais à un autre niveau qualitatif). En clair, tout le run de Morrison ne se serait déroulé que dans la tête de Kay ! Finalement les docteurs soumettent Kay à une suite d'électrochocs et la guérissent avant de la reinjecter dans la société. Kay reprend donc une vie normée, mais intérieurement elle espère que le monde réel, celui où elle a subi la thérapie, n'est qu'une illusion, que la vraie vie est bien celle où elle fréquentait la Doom Patrol. Désespérée, Kay laisse une lettre de suicide et se rend sur un pont pour en finir. Là, Robotman lui apparaît et l'emmène dans un autre monde, ne nous laissant que la vision du pont vide. Est-ce que Kay a sauté (auquel cas la vision de Robotman serait une ultime évasion de la réalité) ou bien est-ce qu'elle a réellement changé de dimension ? Morrison laisse planer le doute mais martèle l'épisode des impressions d'un des docteurs soignant Kay, qui espère qu'on ne retrouvera jamais le corps (ce qui laisserait l'espoir que la deuxième hypothèse soit la bonne). Tout le run Morrisonnien sur **Doom Patrol** est donc une discussion, une négociation, sur les rapports entre la fiction et la réalité, sur la concurrence et la cohabitation entre les êtres fictifs et réels, une sorte de version étendue de ce qu'avait pu être le final d'**Animal Man**... Entre-temps, en 1991, Morrison avait franchi une autre barrière avec la publication chez l'éditeur Fleetway de Bible John **A Forensic Meditation**, une histoire basée sur un serial-killer, Bible John, qui a sévi dans la région de Glasgow dans les années 60. Le twist ? Morrison affirme avoir écrit le script en s'aidant en partie d'une planche de **Ouija**. Autrement dit des esprits lui auraient indiqué des mots...

PETITES LUMIÈRES ET ONDES RADIOS

Après la Doom Patrol, les Invisibles seront le nouveau gros projet de Grant Morrison, publiés entre 1994 et 2000 chez DC Comics/Vertigo. Les Invisibles sont une cellule activiste qui lutte contre l'oppression d'un empire secret qui anime notre société. Parmi les personnages principaux de la série, on distingue le charismatique King Mob, qui est clairement une sorte d'avatar de Morrison lui-même. Mieux, le scénariste finira par expliquer que Gideon Stargrave (le héros produit par l'auteur dès 1978 dans **Near Myths**) n'était qu'un aspect de King Mob, dont le vrai nom est Gideon Starorzewski (mais qui est par ailleurs romancier, signant ses œuvres... Kirk Morrison). Dans **Invisibles vol.2 #4**, une alliée des Invisibles, Jolly Roger, est confontrée à un adversaire, Mister Quimper, dont le propre est de manipuler les esprits et les souvenirs. Quimper se présente à Jolly Roger avec ces mots : « *J'étais ton compagnon imaginaire, ton fidèle ami invisible. J'étais une petite lumière* ». On notera l'association entre l'idée de l'ami imaginé et de la lumière, qui nous renvoie à l'histoire de Foxy et des signaux lumineux. Sur la même période, Grant Morrison écrira les aventures de la Justice League (dans la série **JLA**) mais pour le coup le thème de l'être imaginaire s'y fait plus rare, le scénariste préférant jouer à fond avec les règles de l'univers DC. Encore faut-il se souvenir que d'une certaine manière Superman, Flash et quelques autres étaient autant de défenseurs qui protégeaient le monde du jeune Grant plus de vingt ans plus tôt... En 1998, Grant Morrison co-écrit les aventures de Flash (Wally West) avec son compère Mark Millar. Mais c'est à l'évidence l'imaginaire de Morrison qui domine dans *The Human Race* (**Flash vol.2 #136-138**) : on découvre qu'enfant, le jeune Wally West s'amusait avec un émetteur de radio en interprétant les signaux parasites comme étant autant de messages envoyés par... Krakkl, un ami imaginaire. Adulte, Flash est obligé de participer à une course intersidérale organisée par des extra-terrestres hostiles (les planètes des coureurs perdant seront détruites !) Flash se lance donc dans la course mais découvre qu'un autre concurrent est... Krakkl ! Silhouette électrique ressemblant un peu à Sonic, Krakkl est le champion d'un autre monde qui sera détruit s'il ne gagne pas. Mais les deux vieux amis retrouvent leur complicité d'antan. Finalement, après que Krakkl se soit sacrifié pour l'aider, Wally West trouve une solution pour échapper au chantage qui menace la Terre : il transfère toute la race de Krakkl sur notre monde. Ce qui fait que si une seule planète (la nôtre) est sauvée, il n'y a aucune victime : le peuple de Krakkl est sauvé et s'installe parmi nous. Mais comme ils sont invisibles et intangibles, il s'agit d'autant de nouveaux amis imaginaires de l'humanité.



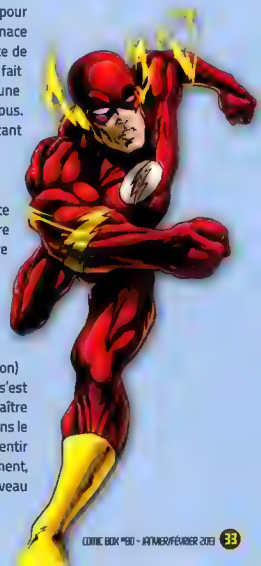
Dans les Invisibles (ci-dessus) Mr. Quimper arrive à manipuler Jolly Roger en se faisant passer pour son ancien ami imaginaire.

Au centre : Crazy Jane, personnage essentiel de la Doom Patrol de Morrison.

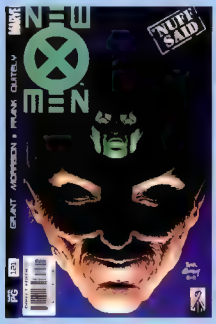
Ci-dessous : Krakkl, l'ami imaginaire de Wally West (Flash), une allusion à Sonic...

MUTATIONS DE L'INTELLECT

Lors de son passage sur la série **New X-Men**, le scénariste ne fera pas exception à son élément de prédilection. Encore que dans ce cas-là, l'utilisation du compagnon imaginaire est plus morcelée, diffuse, moins apparente qu'elle pouvait l'être dans les séries que Morrison a écrites pour DC. On n'y trouve pas un cas d'être imaginaire en particulier mais plusieurs. Dès ses premiers épisodes sur le titre, l'auteur introduit ainsi le personnage de Cassandra Nova. Cassandra est un Mummudrai (terme inventé pour l'occasion) qui désigne une entité sans enveloppe corporelle. Elle s'est incarnée en copiant l'ADN de Charles Xavier et aurait dû naître en même temps que lui. Mais, nous dit Morrison, même dans le ventre de leur mère, le fœtus de Charles était capable de sentir la nature maléfique de sa jumelle. Charles, instinctivement, a donc provoqué la mort du corps de sa sœur qui, à nouveau



My name is Xorn.
I am to be your teacher, but I also wish to learn from each of you.
I can learn you to count, sir.
You forget Wu-Girl - your first pupil.
Just! Just you're totally conceptual don't mean it's right to be ignored!

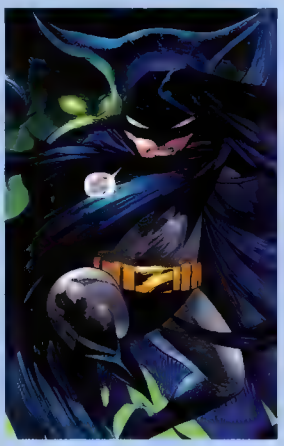


Dans la classe de Xorn (en haut) les élèves sont les seuls à ressentir la présence de l'énigmatique No-Girl.

Dans The Filth, l'étrange vaisseau qui "plonge" dans la réalité des comics et en a ramené un pseudo-Superman désormais ravagé, Secret Original.

En bas : Seaguy et Chubby, le poisson aquaphobe

réduite au rang d'entité astrale (ou d'idée, si vous préférez) a dû fuir, bien décidée à se venger de son frère ennemi. Après la défaite de Cassandra, c'est un autre personnage qui prend le poste de l'être imaginaire. Ou plutôt un non-personnage. Dans **New X-Men #135**, les élèves de l'académie Xavier (et en particulier la classe spéciale sous la responsabilité de Xorn/Magnéto) commencent à mentionner une énigmatique No-Girl qui serait leur camarade de classe. Elle est invisible, intangible et donc non-existante dans le contexte de la série. Mais les élèves s'évertuent à en parler comme d'une personne réelle, reprochant à leur enseignant de ne pas la compter à l'appel : « *Ce n'est pas parce qu'elle est totalement conceptuelle qu'il faut pour autant l'ignorer.* » Au début le doute est permis et on peut croire à une sorte d'invention collective des élèves, une blague à l'encontre de leur professeur. Par la suite il s'avérera que les élèves pensent réellement percevoir une No-Girl qui reste totalement imperceptible aux adultes. Vers la fin du run de Morrison, on comprendra que No-Girl était une sorte de supercherie inventée par une autre élève de l'école, la télépathe Martha. De manière induite, Martha (un cerveau désincarné se déplaçant dans une petite sphère) projetait directement l'existence de No-Girl dans les pensées de ses camarades de classes. Par la suite, No-Girl deviendra un nom de code occasionnel pour Martha. Mais au début il s'agit avant tout d'une autre forme d'amie imaginaire partagée par toute la classe de Xorn.



RETOUR CHEZ VERTIGO

Grant Morrison publie également par ailleurs **The Filth** chez Vertigo, en 2002. La maxi-série en treize épisodes raconte les mésaventures de Greg Felly, personnage solitaire et sordide. Felly n'est en fait qu'une personnalité artificielle cachant un agent de la Main, une organisation qui tient à la fois des services secrets et de l'organisation occulte dirigeant le monde (en un sens pas très éloignée des adversaires des Invisibles). Mais la déprogrammation de Greg Felly se passe mal et il reste fidèle à sa fausse personnalité, s'attachant en particulier à son seul compagnon, son chat. En parallèle des pérégrinations de Greg, on a droit aussi à des histoires annexes, y compris des scènes qui montrent une sorte de bathyscaphe qui sert à « plonger » dans l'univers des comics. On découvre alors Secret Original, un homologue de Superman qui s'est échappé du monde en deux dimensions pour accéder à la vraie vie. Mais le choc a en partie ravagé son corps, le laissant handicapé et incapable de rentrer dans son monde d'origine. Quand sa fiancée suit sa trace pour tenter de le retrouver, elle est encore plus déformée que lui... Au fil des épisodes, Greg Felly découvre aussi la I-Life, une civilisation de « nannites » microscopiques qui forme une vie artificielle. Quelques épisodes plus loin Greg découvre aussi une main gigantesque, putréfiée, qui tient un stylo et qui est visiblement une sorte d'inspiration derrière la Main pour laquelle il travaille. Dans **The Filth #12**, cependant, Greg fait une chute dans sa cuisine et tombe à terre. Sa main (qui tient un stylo) heurte alors le sol et le héros peut voir la vie microscopique qui grouille au pied de sa main. Ce qui laisse deux hypothèses. Soit Morrison fait à nouveau allusion à une chaîne de mondes (Greg Felly, ayant été témoin d'un macro-monde symbolisé par la main géante comprend qu'il est lui-même à la base d'un micro-monde identique), soit les précédents épisodes sont au moins en partie une hallucination de sa part. Dans tous les cas Greg Felly lui-même serait une sorte « d'ami imaginaire » puisqu'étant une identité programmée. Le treizième épisode nous laisse à penser que Greg Felly est habité par la « I-Life » et que même son existence physique est désormais en partie artificielle. Dans **Seaguy** (2004) Chubby, poisson flottant dans l'air (parce qu'allergique à l'eau !) et compagnon fidèle du héros de la série, a toutes les caractéristiques d'un ami imaginaire. Il est forcément doué de parole et finit par mourir dans les bras de Seaguy, au grand désespoir de ce dernier. Une partie des aventures de Seaguy et Chubby consiste à sauver Xoo, une pâte alimentaire doué d'intelligence. Inversement une organisation tente de les maîtriser et de cacher que Xoo est une forme de vie, de peur que les gens ne veulent plus en manger. À un certain égard Xoo fait écho à la I-Life vue dans **The Filth**... À la fin de la mini-série initiale, Chubby réapparaît sous une forme fantomatique, alors que Seaguy est sur le point de se faire laver le cerveau par une sorte d'état policier. Chubby implore Seaguy de ne pas l'oublier. Mais le héros est reprogrammé pour penser avoir pour seul meilleur ami officiel un perroquet nommé Lucky El Loro, ne gardant visiblement aucun souvenir de Chubby. Dans la mini-série suivante, Seaguy est sujet à des sortes de visions passagères de Chubby, alors que le fantôme de ce dernier lutte de toutes ses forces contre le lavage de cerveau du héros. À défaut d'être vivant, Chubby veut qu'au moins Seaguy se souvienne qu'il a existé. Hum... Chubby aurait-il lu le fameux **Flash vol.1 #163** ? Puis finalement Chubby le poisson volant aide une dernière fois Seaguy avant de décider que le héros n'a plus besoin de lui. Il faut dire que, quelques pages plus loin, le même Seaguy se découvre une nouvelle petite amie. Il y a donc une parabole sur la croissance. Affirmant son statut d'homme, Seaguy n'a plus besoin de son ami imaginaire... Il est sorti d'une certaine forme d'enfance.

BATMYTHES

Revenu chez DC, Grant Morrison peut se lancer dans l'écriture de sa version de Batman. Dès ses épisodes de **JLA Classified**, le scénariste induit que son héros a un « carnet noir » qui contient des notes et des idées liées à des scénarios supposés impossibles. On découvrira plus tard que Morrison s'appuie sur un vieil épisode (**Batman #156,** 1963) dans lequel le héros avait participé à un test d'isolement lui provoquant des hallucinations. Morrison en profite pour élargir l'idée : tous les épisodes démodés de Batman, trop ridicules pour être

jugés encore valides, seraient des hallucinations du héros datant de cette époque. Mais des hallucinations que Batman aurait dûment notées dans ses carnets, se préparant même à ces scénarios impossibles. On en revient à cette idée de Morrison que toute fiction ressentie avec assez de force influence au même titre qu'un élément réel. Si vous avez un faux souvenir ou une expérience hallucinatoire, elle peut avoir autant (voir plus) d'importance pour vous que quelque chose s'étant réellement déroulé. Après tout certains lecteurs ne sont-ils pas eux-mêmes influencés par Batman ? Au fil du run de Morrison, on découvre aussi une réinterprétation d'un autre ancien élément du Bat-Foklore. Dans les années 50, Batman croisait à l'occasion un gnome surpuissant nommé Bat-Mite. Depuis longtemps tombé en désuétude, Bat-Mite avait été remis au goût du jour en 1992 (**Legends of the Dark Knight #38**) par le scénariste Alan Grant. Un toxicomane se voyait harcelé par un Bat-Mite devenu monstrueux... et visiblement fruit de son imagination. Même avant l'intervention de Morrison, Bat-Mite était donc devenu une « vue de l'esprit ». L'auteur poussera l'idée en la conjuguant avec son thème de prédilection. On nous montre alors que Bat-Mite est en fait un ami imaginaire que le jeune Bruce Wayne s'est inventé à peu près au moment de la disparition de ses parents. Au moment de la saga *Batman R.I.P.*, Bat-Mite refait surface pour Bruce Wayne. D'autant que dans ces épisodes Morrison utilise un peu une triple couche : drogué par ses ennemis et programmé pour ne plus pouvoir être Batman, Wayne est abandonné dans la rue. Il rôde alors avec un clochard, Honor Jackson... pour découvrir plus tard que l'homme en question est mort la veille et qu'il s'agissait donc, au choix, d'un fantôme ou (plus probablement selon la logique de Morrison) d'une hallucination. Bruce Wayne, qui « voit » Bat-Mite mais qui est toujours incapable d'être Batman, se crée alors une identité de substitution, le « Batman de Zur-En-Arrh ». Wayne se prend alors pour un extra-terrestre... Entre Bat-Mite, Honor Jackson et Zur-En-Arrh, le héros a ce qu'il faut en termes d'avatars imaginaires...

ZONES FANTÔMES

À partir de là, **Joe the Barbarian** est presque désarmant de simplicité : en manque d'insuline le jeune Joe est victime d'un malaise, tombe à terre (finalement dans une situation pas très éloignée du Greg Felly de **The Filth**), ayant pour seule compagnie son rat apprivoisé. Joe commence alors à alterner des moments où il perçoit la réalité et d'autres où il s'imagine projeté dans un monde épique où son rat est une sorte de grand guerrier. Quand il s'agit de réinventer les débuts de Superman dans **Action Comics vol.2** (pour les besoins de l'univers actuel de DC), Grant Morrison ne perd pas de temps à venir puiser à nouveau dans sa thématique de prédilection. Pratiquement dès les premières pages les habitants de Metropolis font allusion à un mystérieux chien fantôme. Cette information sera vite complétée par une scène d'**Action Comics #5**, dans lequel on découvre que le chien Krypto (animal de compagnie de la famille de Superman) a été happé dans une autre dimension (la Zone Fantôme) il y a quelques années. De ce fait il est réduit à un état immatériel. Autrement dit le chien du jeune Kal-El est passé du réel vers un état abstrait, qui le laisse libre d'être vu par des personnes assez sensibles. Krypto, en passant dans la Zone Fantôme, accède donc à son tour au statut « d'ami imaginaire » d'un Clark Kent qui ne réalise pas qu'il est « hanté ». C'est une créature liée à l'enfance de Superman mais désormais intangible, invisible et... éventuellement libre d'échapper à la Zone Fantôme à une date ultérieure, comme le dicte l'idéalisme de Morrison en de telles occasions. Le projet le plus récent de l'auteur, **Happy** (dessiné par Darick Robertson et publié en ce moment aux USA chez Image) continue de surfer sur la même logique : un tueur, mortellement blessé, commence à percevoir le dénommé Happy ; une petite créature bleue, sorte de licorne assez voisine de **Mon Petit Poney**... qui est en fait l'ami imaginaire d'une petite fille et qui a besoin de l'aide de l'homme pour la sauver. Morrison défend ici encore l'idée du compagnon virtuel mais transmissible. Happy n'est en un sens pas très différent du personnage de Foxy que Morrison avait partagé à deux niveaux : d'abord en le faisant rencontrer Animal Man mais aussi en le révélant aux lecteurs et en s'assurant ainsi que les Foxy, Happy et autres profiteront d'une autre vie comme l'entendait le Docteur Highwater quand il démontrait que les personnages fictifs ne disparaissent jamais totalement... À partager ses constructions mentales, cependant, l'auteur s'expose aussi à des retours de manivelle. En 2006, alors qu'il faisait une percée dans l'univers Wildstorm, Morrison lança une nouvelle mouture d'Authority (alors dessinée par Gene Ha) dans laquelle les héros voyageaient jusqu'à notre monde et découvraient qu'ils étaient ici des personnages de comics. Seulement la narration des premiers épisodes était très décompressée et la réception du public fut plutôt froide. Si bien que Morrison, démotivé par les commentaires, décida de ne pas écrire les épisodes suivants. Cependant, tout laisse à penser que Morrison n'a pas fini d'utiliser ce raisonnement. Comme on l'a dit, **Multiversity**, qui devrait être son prochain grand projet chez DC, se nourrira amplement de cette logique. Plus largement, en martelant le concept de l'ami imaginaire lui-même intégré dans un univers de fiction, Morrison nous envoie un message principal : ces centaines, ces milliers de héros et de super-héros ont beau ne pas exister (et parfois même être totalement irréalistes) il n'en demeure pas moins qu'ils nous influencent et que, mois après mois, le lecteur continue de rechercher leur compagnie. Ils font partie de notre vie et à ce titre, d'une certaine manière, ils existent !

Xavier Fournier

L'univers intérieur de Joe est fait non seulement de compagnons imaginaires qui lui sont propres mais aussi de jouets reconnaissables comme des Transformers, des G.I. Joe ou même Batman et Superman

Au centre Krypto transformé en fantôme irreel

Pendant Batman R.I.P. Bruce Wayne a droit à sa dose d'hallucinations. Non seulement il croise Bat-Mite mais aussi Honor Jackson, un clochard qui n'existe plus...

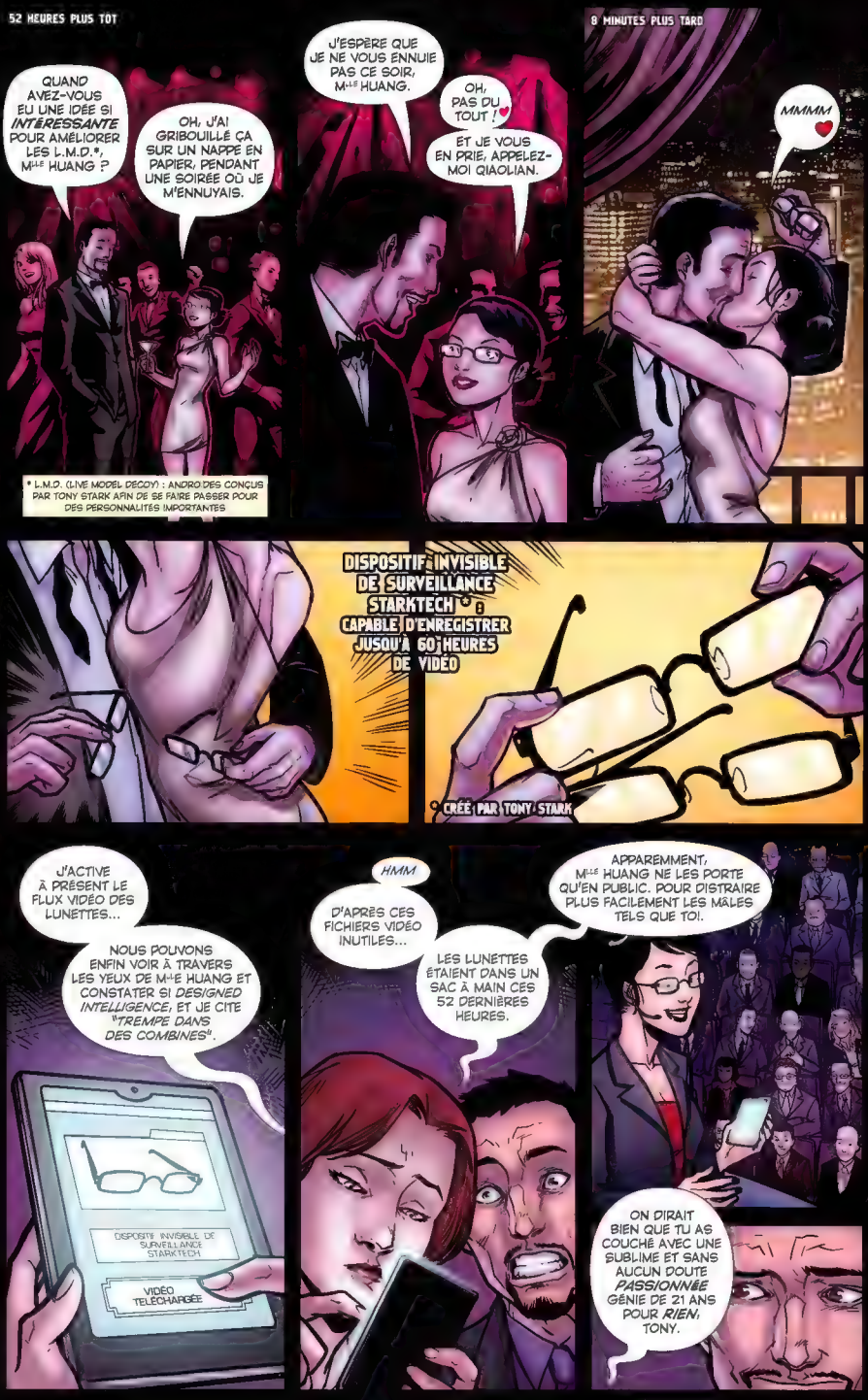
PEPPER, LES FINANCES DE CETTE SOCIÉTÉ DOIVENT ÊTRE AUSSI GONFLÉES QUE LES BICEPS DE THOR...
JE NE PENSAIS PAS QUE CET IMMEUBLE DATANT D'AVANT LA RÉCESSION ÉTAIT OCCUPÉ ET AVAIT ÉTÉ ENTIÈREMENT RÉNOVÉ..
... AVEC LES DERNIÈRES INNOVATIONS ÉCOLOGIQUES.
designed intelligence
PRÉSENTATION POUR LES INVESTISSEURS: 12e ÉTAGE
LES PROPRIÉTAIRES DOIVENT ÊTRE DES AMOUREUX DE MÈRE NATURE !
IL N'Y A QU'À VOIR CE CIRCUIT FERMÉ D'EAU RECYCLÉE...
... LE GÉNÉRATEUR ALIMENTÉ PAR UNE GRILLE PHOTOVOLTAÏQUE ET DES ÉOLIENNES.
ET POUR FINIR, CES ASCENSEURS ÉLECTROMAGNÉTIQUES ULTRA-EFFICACES MAIS NÉANMOINS TRÈS COMPLEXES.
DESIGNED INTELLIGENCE A DE L'ARGENT À GASPILLER, EN TOUT CAS, TONY...
... QUAND ON VOIT LEURS SIX BREVETS MAJEURS ET LES TROIS SUBVENTIONS DU GOUVERNEMENT.
UNE SOCIÉTÉ PRIVÉE SOLIDE MAIS..
AVEZ-VOUS VU LE RESPONSABLE DE LEUR SERVICE TECHNIQUE ?
.. QUI POURRAIT MENER AUX TROIS PLUS BEAUX MOTS DE NOTRE LANGUE ..
UN PETIT COUP À L'EGO DE TONY.
... CE QUI BAT VOTRE RECORD PERSONNEL POUR L'OBTENTION DE SUBVENTIONS GOUVERNEMENTALES ET LA CRÉATION DE BREVETS EN UN MOIS, N'EST-CE PAS ?
"INTRODUCTION EN BOURSE"
MAIS, SI JE ME SOUVIENS BIEN, MON RECORD POUR L'OBTENTION DE BREVETS, SUBVENTIONS ET MANNEQUINS EN UN MOIS TIENT TOUJOURS, NON ?

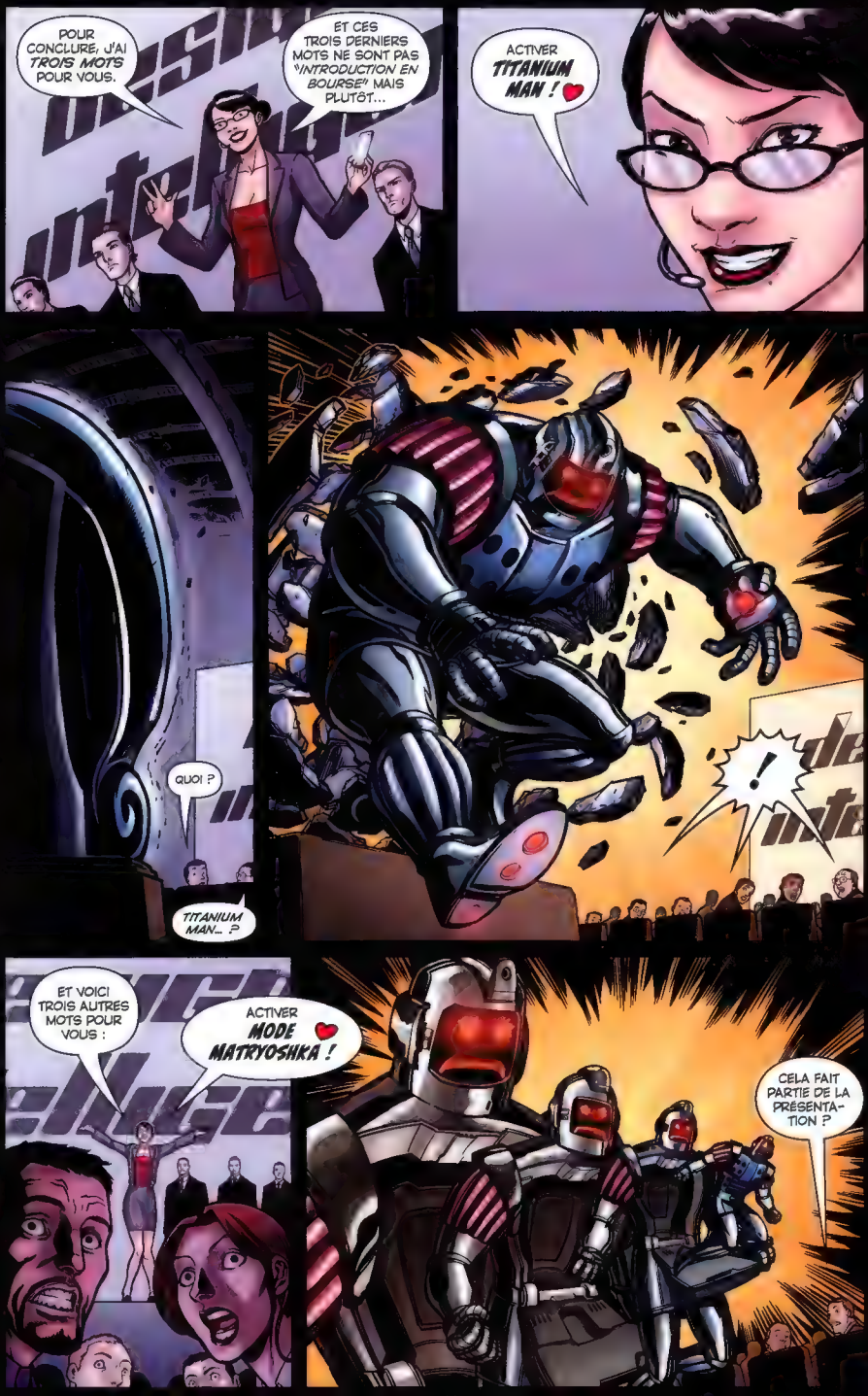
IRON MAN : ASCENSEURS, CRAVATE ÉNERGÉTIQUE ET TITANIUM MEN

SCÉNARIO **ADAM WARREN**
DESSINS : **SALVA ESPIN**
COULEURS : **RACHELLE ROSENBERG**
LETTRAGE : **FULL FX STUDIO**
ÉDITEUR : MICHAEL HORWITZ
ÉDITEUR CONSULTANT **C.B. CEBULSKI**

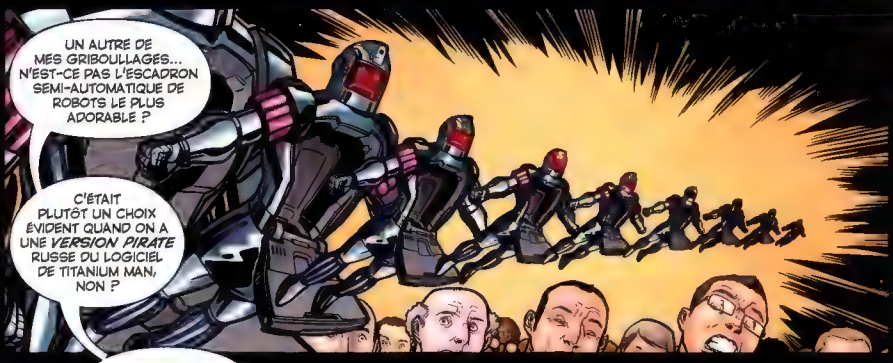
D'UNE PETITE BOÎTE DE GADGETS INFORMATIQUES À UNE SOCIÉTÉ VEDETTE EN UNE NUIT ?
C'EST SOIT UNE PERCÉE FULGURANTE DANS LE MONDE DE L'INGÉNIERIE SOIT...
"UNE OPPORTUNITÉ QUE LES ACTIONNAIRES DE STARK INDUSTRIES NE PEUVENT VRAIMENT PAS LAISSER PASSER."
J'AVAIS BIEN COMPRIS LES DOUZE PREMIÈRES FOIS OÙ TU L'AS DIT AUX MEMBRES DU CONSEIL, TONY.
C'EST UTILE DE RÉPÉTER POUR NOTRE CONSEIL.
ET POUR LES JOURNALISTES, POUR TOUTE NOTRE ÉQUIPE MARKETING ET MÊME POUR NOTRE CHAUFFEUR.
AU MOINS, IL AVAIT L'AIR IMPRESSIONNÉ.
AH !
L'UNE DES DERNIÈRES MONSTRUOSITÉS DE CÉSAR COGLIANTRY.
ÇA A DÛ LEUR COÛTER AU MOINS DIX MILLI...
11,5 MILLIONS DE DOLLARS, EN FAIT.
ROXXON A ENVOYÉ UN PETIT CADEAU, HISTOIRE DE MARQUER DES POINTS POUR LA VENTE.
TIENS, TIENS.. LE GROUPE DE STARK EST ARRIVÉ.
TOUS LES GRANDS ACTEURS DE LA TECHNOLOGIE SONT ICI, TONY... ET ILS TRÉPIGNENT TOUS D'IMPATIENCE.
NOUS AVONS UNE SÉRIEUSE CONCURRENCE.
JE NE SUIS PAS INQUIET.
JE SUIS NON SEULEMENT ÉQUIPÉ D'UNE ARMÉE D'INVESTISSEURS ET D'AVOCATS...
... ET D'UNE BRILLANTE, INTELLIGENTE ET JOLIE ASSISTANTE, BIEN SÛR...
NOTÉ.
NOTÉ.
... MAIS JE PORTE AUSSI LA PLUS PUISSANTE DE MES CRAVATES, COMME TU AS PU LE NOTER.
BIEN NOTÉ.

BONJOUR, MESDAMES, MESSIEURS ET AVOCATS...
AH AH !
DESIGNED INTELLIGENCE VOUS REMERCIE D'ÊTRE VENUS À CETTE PRÉSENTATION SI SPÉCIALE, QUI REGROUPE DES PERSONNES TRÈS INTÉRESSÉES...
ALLEZ
ELLE A ÉTÉ DIPLÔMÉE DU M.I.T. À 16 ANS
JE SUIS HUANG QIAOLIAN, RESPONSABLE DU PÔLE TECHNOLOGIQUE. JE SUIS RAVIE DE VOUS RENCONTRER.
... LE LOOK BIBLIOTHÉCAIRE COINCÉE LUI VA BIEN.
DEPUIS NOTRE RÉCENTE VAGUE DE SUCCÈS, LES RUMEURS VONT BON TRAIN EN CE QUI CONCERNE NOTRE FUTUR.
SOYEZ RASSURÉS, NOUS AVONS PRÉVU DE PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR...
AH AH !
JE NE SUIS PAS CERTAIN QU'ELLE SOIT UN GÉNIE, COMME ON LE DIT...
... MAIS JOUER SUR LE FÉTICHISME DES LUNETTES MONTRE QU'ELLE EST LOIN D'ÊTRE IDIOTE.
TOUT COMME PORTER UNE MICRO-JUPE, BIEN SÛR.
DE LA PART DE TOUTES LES FEMMES D'AFFAIRES DANS LE MONDE...
MERCI BEAUCOUP POUR VOTRE PERSPICACITÉ.
CEPENDANT, TOUT COMME LE MONSTRUEUX SUCCÈS DE SA PETITE ENTREPRISE...
HUANG QIAOLIAN EST UN PEU TROP BELLE POUR ÊTRE VRAIE.

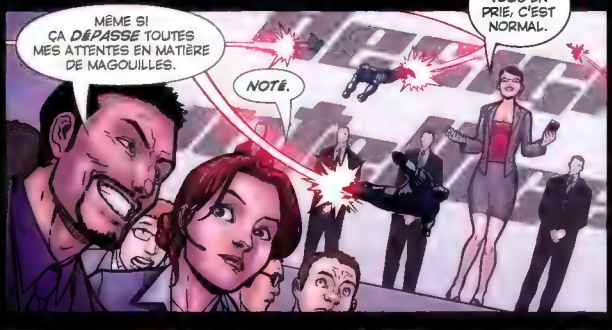

52 HEURES PLUS TÔT
QUAND AVEZ-VOUS EU UNE IDÉE SI INTÉRESSANTE POUR AMÉLIORER LES L.M.D.*, Mlle HUANG ?
OH, J'AI GRIBOUILLÉ ÇA SUR UN NAPPE EN PAPIER, PENDANT UNE SOIRÉE OÙ JE M'ENNUYAIS.
* L.M.D. (LIVE MODEL DECOY) : ANDROÏDES CONÇUS PAR TONY STARK AFIN DE SE FAIRE PASSER POUR DES PERSONNALITÉS IMPORTANTES
J'ESPÈRE QUE JE NE VOUS ENNUIE PAS CE SOIR, Mlle HUANG.
OH, PAS DU TOUT !
ET JE VOUS EN PRIE, APPELEZ-MOI QIAOLIAN.
8 MINUTES PLUS TARD
MMMM
DISPOSITIF INVISIBLE DE SURVEILLANCE STARKTECH* : CAPABLE D'ENREGISTRER JUSQU'À 60 HEURES DE VIDÉO
* CRÉÉ PAR TONY STARK
J'ACTIVE À PRÉSENT LE FLUX VIDÉO DES LUNETTES...
NOUS POUVONS ENFIN VOIR À TRAVERS LES YEUX DE Mlle HUANG ET CONSTATER SI DESIGNED INTELLIGENCE, ET JE CITE "TREMPE DANS DES COMBINES".
DISPOSITIF INVISIBLE DE SURVEILLANCE STARKTECH
VIDÉO TÉLÉCHARGÉE
HMM
D'APRÈS CES FICHIERS VIDÉO INUTILES...
LES LUNETTES ÉTAIENT DANS UN SAC À MAIN CES 52 DERNIÈRES HEURES.
APPAREMMENT, Mlle HUANG NE LES PORTE QU'EN PUBLIC. POUR DISTRAIRE PLUS FACILEMENT LES MÂLES TELS QUE TOI.
ON DIRAIT BIEN QUE TU AS COUCHÉ AVEC UNE SUBLIME ET SANS AUCUN DOUTE PASSIONNÉE GÉNIE DE 21 ANS POUR RIEN, TONY.

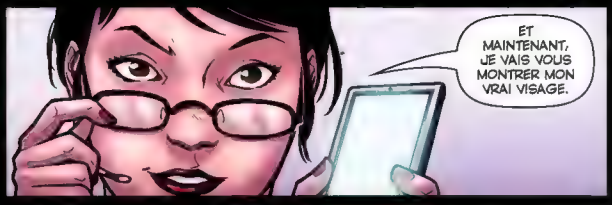

POUR CONCLURE, J'AI TROIS MOTS POUR VOUS.
ET CES TROIS DERNIERS MOTS NE SONT PAS "INTRODUCTION EN BOURSE" MAIS PLUTÔT...
ACTIVER TITANIUM MAN !
QUOI ?
TITANIUM MAN... ?
!
ET VOICI TROIS AUTRES MOTS POUR VOUS :
ACTIVER MODE MATRYOSHKA !
CELA FAIT PARTIE DE LA PRÉSENTATION ?

« MODE MATRYOSHKA » : RÉFÉRENCE AUX FAMEUSES POUPÉES RUSSES


UN AUTRE DE MES GRIBOUILLAGES... N'EST-CE PAS L'ESCADRON SEMI-AUTOMATIQUE DE ROBOTS LE PLUS ADORABLE ?
C'ÉTAIT PLUTÔT UN CHOIX ÉVIDENT QUAND ON A UNE *VERSION PIRATE* RUSSE DU LOGICIEL DE TITANIUM MAN, NON ?

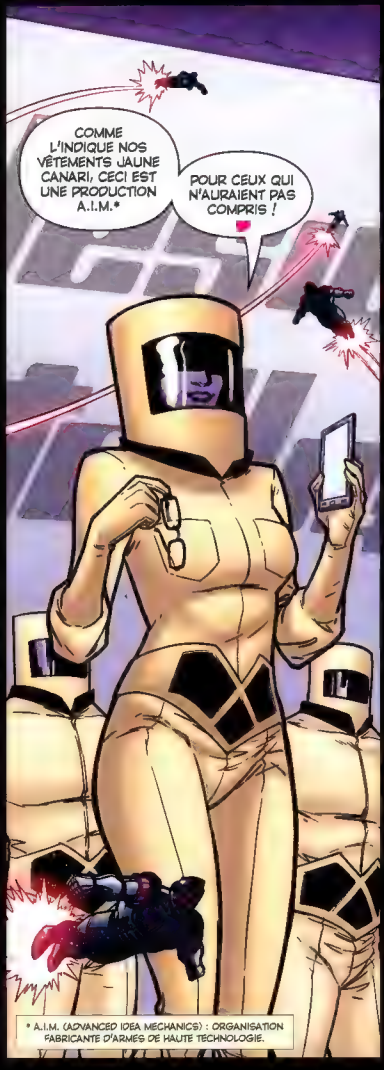
ALORS PAS DE VENTE ?
POUR DÉCRIRE UNE SITUATION ÉVIDENTE, CECI EST UN ENLÈVEMENT DE GROUPE.
JE TE L'AVAIS DIT.
TU ME DOIS 5 $, PEPPER.
UNE DEMANDE DE RANÇON ET LES CONDITIONS DE RETOUR DES OTAGES ONT ÉTÉ DIRECTEMENT ENVOYÉES À VOS SOCIÉTÉS ET VOS PROCHES PAR E-MAIL, SMS, TWITTER ET FACEBOOK.
JE ♥ VOUS EN PRIE, C'EST NORMAL.



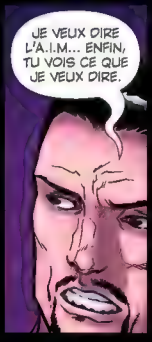


ENFIN, MÊME SI EN RÉALITÉ, MON VISAGE EST PLUTÔT MASQUÉ.

AH.
ÉVIDEMMENT


COMME L'INDIQUE NOS VÊTEMENTS JAUNE CANARI, CECI EST UNE PRODUCTION A.I.M.*
POUR CEUX QUI N'AURAIENT PAS COMPRIS !
* A.I.M. (ADVANCED IDEA MECHANICS) : ORGANISATION FABRICANTE D'ARMES DE HAUTE TECHNOLOGIE.

J'AURAIS DÛ ME DOUTER QUE "LE PÉRIL JAUNE" ÉTAIT IMPLIQUÉ.
"LE PÉRIL JAUNE" ?


JE VEUX DIRE L'A.I.M... ENFIN, TU VOIS CE QUE JE VEUX DIRE.

HONNÊTEMENT, J'AVAIS ESPÉRÉ POUVOIR CONTINUER CETTE MASCARADE ET PARASITER UNE SOCIÉTÉ TECHNOLOGIQUE UN PEU PLUS LONGTEMPS...
MAIS NOUS AVONS VIOLÉ LA LOI SARBANES-OXLEY** UN NOMBRE INCALCULABLE DE FOIS. NOUS AVONS DÛ TOUT ARRÊTER.
** LOI DE 2002 SUR LA RÉFORME DE LA COMPTABILITÉ DES SOCIÉTÉS COTÉES ET LA PROTECTION DES INVESTISSEURS

D'OÙ CE KIDNAPPING DE CRÉSUS.
CELA VA DE SOI : CO-OPÉREZ OU VOUS PRENDREZ UN COUP DE LASER DANS LA TRONCHE, COMPRIS ?
LIAISON SÉCURISÉE ACTIVÉE.
BIEN.
EN PARLANT DE COOPÉRATION...

ASSOCIONS-NOUS, MESSIEURS.
SÉQUENCE DE *TRANSFORMATION RAPIDE* ACTIVÉE.
AVOCATS, DÉSASSEMBLAGE...
... ARMURE, RÉASSEMBLAGE !
CONVERSION EN ARMURE TERMINÉE.
ON DIRAIT QUE TU AS UNE NOUVELLE FOIS IMPRESSIONNÉ Mlle HUANG.
CACHER L'ARMURE D'IRON MAN TOUT EN TROUVANT UNE UTILITÉ AUX AVOCATS DE VOTRE ENTREPRISE...
PAS BANAL, M. STARK.
DRONES, FRAPPEZ-LE.
TRÈS FORT.

NNGH

MESDAMES ET MESSIEURS LES OTAGES...
PENDANT QUE LES PLUS SOLIDES MECHAS APPRENNENT LE KUNG-FU À M. STARK...
... LES AUTRES DRONES MATRYOSHKA TITANIUM MAN VONT VOUS ESCORTER AUX ASCENSEURS.

SACHEZ QU'AVEC TANT D'OTAGES SI LUCRATIFS ENTRE MES MAINS...
... JE SUIS PRÊTE À EN SACRIFIER *QUELQUES-UNS* SI LES CIRCONSTANCES L'EXIGENT.

PLUS BESOIN D'ÊTRE *DISCRET*...
DU COUP, JE PERMUTE LES CAPTEURS DE L'ARMURE SUR LE MODE PIRATAGE.
C'EST PARTI !

ILS NOUS CONDUISENT AUX ASCENSEURS, TONY.
TU SAIS OÙ ILS NOUS EMMÈNENT ?
LE CONTINGENT ROXXON DANS L'ASCENSEUR 4, JE VOUS PRIE.
SCANS INITIAUX TERMINÉS. VOYONS VOIR...
AH !?
DEUX ÉTAGES PLUS BAS, ILS ONT INSTALLÉ UN ANNEAU SUPER-CONDUCTEUR AVEC UN RENDEMENT DE 40 GIGAWATTS.
POURQUOI ONT-ILS BESOIN D'AUTANT DE PUISSANCE ?
COUCHEZ-VOUS, LES OTAGES !
DRONES GÉANTS : MODE MATRYOSHKA INVERSÉ. ARRÊT DU COMBAT ET PRÉPARATION AU LANCEMENT.
ET POURQUOI LES CÂBLES DES ASCENSEURS SONT SI PERFECTIONNÉS ?
AÏE !
BON SANG.
ELLE A BIEN CRYPTÉ LES CONNECTIONS À CES DRONES.
MON SYSTÈME N'A AUCUNE CHANCE DE PIRATER LE SIEN.
ELLE A L'AIR DE SAVOIR CE QU'ELLE FAIT.

OK... SÉQUENCE DE LANCEMENT ACTIVÉE.
MOUSSE PROTECTRICE D'ACCÉLÉRATION DÉPLOYÉE.
TRAPPE SUR LE TOIT : OUVERTE.
PEPPER, JE SCANNE LE SYSTÈME ÉLECTRO-MAGNÉTIQUE DES ASCENSEURS...
... ET CE NE SONT PLUS DES ASCENSEURS À PRÉSENT... MAIS DES RAMPES DE DÉCOLLAGE !
LE GÉNÉRATEUR EST CONNECTÉ ET ENVOIE DES GIGAWATTS DANS LES RÉSERVES DES ASCENSEURS.
LE LANCEMENT DES CAPSULES EST IMMINENT.
PARFAIT !
EUH, TONY ?
ILS ONT ASSEZ D'ÉNERGIE POUR LANCER DES CARGOTS EN ORBITE !
ET DANS CE CAS LES "CARGOTS" SONT SIX CAPSULES DÉGUISÉES EN ASCENSEURS.
TIENS BON, PEPS.
J'ARRIVE.
PRÉPAREZ-VOUS POUR UNE BRÈVE MAIS INTENSE ACCÉLÉRATION DE CINQUANTE G. ÇA COMMENCE...
MAINTENANT !
URK !!
BON SANG.
ILS LES ONT DÉJÀ LANCÉES.
ÉNERGIE AUX MAX...
GANTS ÉLECTRO-MAGNÉTIQUES...

4 MINUTES PLUS TARD
160 KM AU-DESSUS DE L'OCÉAN ATLANTIQUE
VOL SOUS-ORBITAL, PARFAIT !
TOUTES LES CAPSULES ONT UNE VITESSE OPTIMALE.
PRÉPARATION À LA RENTRÉE DANS L'ATMOSPHÈRE, PROGRAMMÉE.
CEPENDANT, UN ÉLÉMENT NE RESPECTE PAS LE PROGRAMME...
IL S'AGIT DE M. STARK, NOTRE PETIT SINGE EN ARMURE.

DRONES GÉANTS, OCCUPEZ-LE ENCORE UN PEU.
UN PETIT CONSEIL, OTAGES.
ESSAYEZ DE NE PAS RESPIRER VOTRE PROPRE VOMI.
BLEEEURGHH
C'EST ÇA, TITANIUM MEN MATRYOSHKA...
JOUEZ AVEC LE PLAYBOY ENCORE QUELQUES PETITES SECONDES.
PENDANT QUE J'ACTIVE LA SURPRISE...
LA PUCE BIONIQUE CACHÉE DANS LES CHEVEUX DE M. STARK.
LA PUCE CACHÉE DANS LES CHEVEUX DE M. STARK ?
"LA PUCE CACHÉE DANS LES CHEVEUX DE M. STARK" ?!

53 HEURES PLUS TÔT.
PUCE BIONIQUE : MICRODRONE DE L'A.I.M.*, CONÇUE POUR IMMOBILISER L'ÉNERGIE D'UNE ARMURE DE L'INTÉRIEUR, VIA UNE PULSATION PRÉCISE.
* CRÉÉE PAR HUAN QIAOLIAN
ARGH !
QU'EST-CE QUE...
OH.
L'ÉCRAN BLEU DE LA MORT.
C'EST TRÈS PESSIMISTE.
OUPS ! ON DIRAIT BIEN QUE L'ARMURE DE M. STARK VIENT DE SUBIR UN ÉCHEC COMPLET DU SYSTÈME.
DRONES, PENDANT QU'IL EST PARALYSÉ ET SANS POUVOIR, OUVREZ LA COQUILLE DORÉE DE M. STARK.

... ET OCCUPEZ-VOUS DE LUI.
TU N'AS PAS REMARQUÉ UNE PUCE BIONIQUE DANS TES CHEVEUX DEPUIS DEUX JOURS ?
JE T'AVAIS DIT QUE TON SHAMPOOING N'ÉTAIT PAS ASSEZ EFFICACE
DISPOSITIF INVISIBLE DE SURVEILLANCE STARKTECH
MENU • OPTIONS
HUIT À DIX SECONDES DE RAYON LASER À BOUT PORTANT...
... DEVRAIENT ÊTRE SUFFISANTES POUR FAIRE UNE BRÈCHE DANS L'ARMURE ET RUINER LA JOURNÉE DE M. STARK !
ACTIVATION !
ACTIVATION, BON SANG !
DISPOSITIF INVISIBLE DE SURVEILLANCE STARKTECH
MODE DOUBLE ANTI-PIRATAGE : ARMÉ
J'AI DIT : CRAVATE, ACTIVATION !
DISPOSITIF INVISIBLE DE SURVEILLANCE STARKTECH
MODE DOUBLE ANTI-PIRATAGE : ACTIVÉ

GUHGUHGUHGUH
CRAVATE ÉNERGÉTIQUE STARKTECH* : ASSEMBLAGE DE PROCESSEURS ET RÉSEAU DE TRANSMISSION CAMOUFLÉS, AVEC RÉSERVE DE SECOURS, CONÇU POUR RELANCER L'ARMURE D'IRON MAN DE L'INTÉRIEUR
* CRÉÉE PAR TONY STARK
ÉCRANS DE CONTRÔLE BLEUS...
ACTIVÉS !
ET ME REVOILÀ !
TOUJOURS LÀ, PEPPER ?
GUHGUHGUHGUH
OUI, JE SUIS EN LIGNE, PATRON.
EN PLUS, J'AI LE PORTABLE DE Mlle LA GÉNIE.

150 KM (EN DESCENTE) AU-DESSUS DE L'OCÉAN PACIFIQUE
OK... D'APRÈS L'APPLICATION DE CONTRÔLE DU TÉLÉPHONE DE Mlle HUANG...
... DANS LEQUEL SE TROUVE DES PHOTOS TRÈS OSÉES, D'AILLEURS...
NOUS DEVRIONS ENTRER DANS L'ATMOSPHÈRE EN CE MOMENT.
ALORS J'APPRÉCIERAIS VRAIMENT QUE TU N'ABÎMES PAS LES BOUCLIERS THERMIQUES DE LA CAPSULE EN JOUANT, TONY.
J'AI AUSSI UNE DEMANDE À TE FAIRE, PEPPER.
J'APPRÉCIERAIS VRAIMENT
SI TU POUVAIS ME DÉBARRASSER DE CES DRONES DE TITANIUM MAN !
ATTENDS UNE MINUTE.
LA FACILITÉ D'UTILISATION N'EST PAS L'UNE DES QUALITÉS PREMIÈRES DES APPLICATIONS DE L'A.I.M.
ET VOILÀ ! TOUS LES DRONES EN MODE VEILLE.
GUHGUHGUHGUH
MERCI, PEPPER.
JE PENSAIS QUE TU...
VIENS PAR ICI, MON GROS.
... QUE TU VOULAIS DIRE "DRONES EN MODE BOUCLIER THERMIQUE IMPROVISÉ".
ACCROCHE-TOI. ÇA RISQUE DE SECOUER UN PETIT MOMENT !

C'EST BIZARRE.
Mlle HUANG CONVULSE TOU... TOUJOURS ALORS QUE LES LU... LUNETTES NE FONT PLUS EFFET...
ELLE CONVULSE BEAU... BEAU... COUP TROP, TONY.
GUHGUHGUHGUH
DIS-MOI QUELQUE CHOSE QUE J'IGNORE...
ELLE A FAILLI FAIRE DI... DISJONCTER LES LAMPES DES TABLES DE CHEVET.
C'EST ÇA, CONTINUE DE ME PROTÉGER, CAMARADE TITANIUM.
UN POINT...
... SUR LA SITUATION, PEPPER ?
SURTOUT EN CE QUI CONCERNE L'ÉTAPE FINALE DU PLAN DE L'A.I.M. ?
JE REGARDE, JE REGARDE.
AH.
CES ASCENSEURS.
ENFIN CES CAPSULES, PEU IMPORTE...
ILS SONT SUPPOSÉS
NOUS FAIRE ATTERRIR...
... ENFIN AMERRIR TOUT PRÈS...
... D'UN BATEAU CARGOT DE L'A.I.M. !
EN THÉORIE, SI LES RANÇONS ÉTAIENT PAYÉES...
ILS AVAIENT PRÉVU DE NOUS RAMENER SUR LA CÔTE...
... DANS UN CONTAINER D'UN BATEAU !
GUHGUHGUHGUH
VRAIMENT ?
JE... JE DOIS RECONNAÎTRE...
... QU'ELLE AVAIT TOUT PRÉVU, AU MOINS !

NOUS AVONS SURVÉCU À L'ENTRÉE DANS L'ATMOSPHÈRE ET LES FREINS DES CAPSULES RÉDUISENT NOTRE VITESSE.
MAIS AS-TU TROUVÉ DES INFOS SUR LA FAÇON EXACTE DONT CES CAPSULES VONT ATTERRIR ?
SI ILS AVAIENT DES PARACHUTES, ILS SE SERAIENT DÉJÀ DÉPLOYÉS.
DES AIRBAGS.
CES CAPSULES SONT ÉQUIPÉES D'UN SYSTÈME D'AIRBAGS AMÉLIORÉS CONÇUS PAR L'A.I.M. COMME CEUX...
DE LA MISSION MARS PATHFINDER DE LA NASA.
C'EST GÉNIAL, ET ÉLÉGANT, PEPPER. MAIS J'AI REMARQUÉ UN PROBLÈME...
TOUS LES AIRBAGS DES CAPSULES SONT EN TRAIN DE SE DÉPLOYER.
À PART LE NÔTRE.
EH BIEN, IL AURAIT DÛ, D'APRÈS L'APPLICATION.
L'IMPULSION DES LUNETTES OU TA PETITE BATAILLE AVEC LES DRONES A DÛ ENDOMMAGER QUELQUE CHOSE...
GUHGUHGUHGUH
UN LOGICIEL DE L'A.I.M. DÉFAILLANT ? QUELLE SURPRISE !
ESPÉRONS QUE LES APPAREILS STARKTECH SONT PLUS PERFORMANT SOUS LA PRESSION.
CAR FAIRE ATTERRIR EN DOUCEUR UN VAISSEAU REMPLI D'OTAGES MILLIARDAIRES...
... UNE GÉNIE DU MAL ET LA MEILLEURE DES ASSISTANTES...
... REQUIERT UN EXPLOIT BIEN SUPÉRIEUR À LA PERFORMANCE HABITUELLE DES PROPULSEURS DE L'ARMURE.
GUHGUHGUHGUH

TIENS... SEULEMENT CINQ CAPSULES SUR SIX ONT DÉPLOYÉ LEURS AIRBAGS, CHEF.
JE PEUX SURVIVRE AVEC SEULEMENT 16,66666666 % DE PERTES.
DE PLUS, JE PARIE QU'ON VA SE DÉBARRASSER DE LA PLUPART D'ENTRE EUX.
AUCUNE RÉPONSE DE LA PART DE L'AGENT HUANG ?
HEIN ? QUOI ?
LA SIXIÈME CAPSULE...
... DÉVIE SA TRAJECTOIRE ?!
ELLE SE DIRIGE DROIT SUR NOUS !
TENEZ BON...
ÇA VA FAIRE...
... UN PEU DE BRUIT !

REGARDE ! C'EST STARK !
ALERTE LES GARDES !
HGNNNN
ÉQUIPE D'ASSAUT SUR LE PONT !
DÉPLOYEZ LES MISSILES ANTI-ARMURE !
JE NE SUIS PAS D'HUMEUR, LES GARS.
NOUS ALLONS L'OCCUPER. PRÉPAREZ CES MISSILES !
TU VAS VOIR QUE NOUS SOMMES PLEIN DE SURPRISES, STARK !
26 MINUTES PLUS TARD.
NNGH
GUCHK'K
JE LEUR AVAIS DIT QUE JE N'ÉTAIS PAS D'HUMEUR.
AU MOINS, LE RESTE DES AGENTS DE L'A.I.M. ÉTAIENT AUSSI NULS QUE D'HABITUDE.
OUI, MAIS Mme HUANG ÉTAIT DIFFÉRENTE.
TRÈS DIFFÉRENTE, EN FAIT.

AH.
SES GRIBOUILLAGES, BIEN SÛR...
C'EST UNE L.M.D.
JE ME DEMANDE... PEUT-ON ATTRAPER UNE MALADIE EN COUCHANT AVEC UNE MECHA ?
À PART DES PUCES BIONIQUES DANS LES CHEVEUX ?
:GUHGUHGUHGUH:
HI HI HI !
:GUHGUHGUHGUH:
HI HI HI !
BON.
APPAREMMENT, ENVOYER MON DOUBLE À MA PLACE S'EST AVÉRÉ ÊTRE UNE BONNE IDÉE, APRÈS TOUT.
DOMMAGE QUE NOTRE OPÉRATION D'ENLÈVEMENT DE MASSE AIT ÉCHOUÉ.
EN COMPTANT TOUTES LES DÉPENSES, CETTE OPÉRATION N'A RAPPORTÉ QU'UNE SOMME À NEUF CHIFFRES.
À CE RYTHME, JE NE SERAI JAMAIS *MILLIARDAIRE* À 22 ANS.
MAIS IL TE RESTE ENCORE QUATRE MOIS AVANT TON VINGT-DEUXIÈME ANNIVERSAIRE.
TU AS RAISON, GÉANTE MECHA DE MOI.
HI HI HI !
JE NE PENSE PAS QUE C'ÉTAIT LA *VERSION* DE QIAOLIAN QUE J'AI...
HMMM.
:GUHGUHGUHGUH:
HI HI HI !
FIN.

CES DERNIÈRES ANNÉES, LE DESSINATEUR MARCO CHECCHETTO S'EST TAILLÉ UNE PLACE AMPLEMENT MÉRITÉE CHEZ MARVEL. LE PUNISHER, SPIDER-MAN, VENOM, DAREDEVIL OU ENCORE DAKEN ONT PROFITÉ DE SES CRAYONS. POUR L'ARTISTE, C'EST UN VÉRITABLE RÊVE ÉVEILLÉ ET LA CONCRÉTISATION D'UN PLAN DE CARRIÈRE QU'IL S'ÉTAIT FIXÉ À... SEPT ANS. MARCO EST LA PREUVE QU'ON PEUT DEVENIR PRO SANS RIEN PERDRE DE SA PASSION !

- Amazing Spider-Man
- Weapon Omega
- Venom
- Punisher

L'ART PUNITIF

© MARVEL

Étant italien, vous avez commencé votre carrière sur votre marché national. Mais est-ce que depuis le début vous aviez pour objectif de travailler pour les Américains ?
Quand j'étais enfant, âgé d'environ sept ou huit ans, ma première bande dessinée a été un gros recueil avec des histoires de Thor, des Quatre Fantastiques, d'Astérix, Tex et Spider-Man. Mais c'est Spidey qui m'a vraiment marqué. Je me suis mis à le dessiner des journées entières et je disais à mes parents et à mes amis : « *Un jour, dans le futur, je serai artiste sur la série de Spider-Man !!!* » J'avais donc des idées assez précises avant même de devenir un dessinateur pro (rire) !

Vous avez commencé sur la scène américaine en acceptant beaucoup de travaux de dernière minute, comme les aventures de Weapon Omega ou encore la saga d'American Son dans Amazing Spider-Man. Êtes-vous satisfait du produit final ?
En fait mon tout premier travail était une petite histoire de Deadpool. On peut dire que ce que j'ai fait sur **Weapon Omega**, **X-Men Legacy** ou **Squadron Supreme** était un peu mon échauffement. Mais le premier gros truc, c'était effectivement ces épisodes d'**Amazing Spider-Man**... J'ai dû faire avec des délais incroyablement courts. Mais je garde d'excellents souvenirs de cette période de ma carrière...

Lorsque vous avez commencé sur Amazing Spider-Man, vous aviez déjà dessiné des histoires de Spidey produites pour l'Italie. Est-ce que du coup c'était pour vous la même sensation, la même expérience ? Est-ce que travailler sur Amazing c'est la même chose qu'illustrer n'importe quelle autre histoire avec le même héros ?
Absolument pas ! Sérieux... **Amazing Spider-Man** c'est... **Amazing Spider-Man**. Honnêtement j'ai adoré travailler sur la série italienne. Mais c'était un truc pour les enfants. **Amazing**, par contre, comme je le disais plus tôt, ça reste le titre dont j'ai rêvé toute ma vie !

Quel matériel utilisez-vous en général quand vous dessinez une page ?
Je commence par lire le script entier et ensuite à travailler sur un essai de mise en page sur un post-it. Désormais je suis passé au tout digital, en travaillant avec une palette graphique Cintiq. La méthode reste la même que lorsque je travaillais avec du papier et de l'encre. Donc je crayonne, j'encre et après ça, j'applique des tons de gris...

Il y a d'autres séries où vous avez fourni de l'aide de dernière minute pour sauver les délais. On vous a vu remplacer Roberto de la Torre sur Daredevil et Michael Lark pour le retour de Kraven (encore dans Amazing). Sur des travaux en urgence de ce type, quelle est votre vitesse de production ?
Sur **Daredevil**, au final je pense que j'ai dessiné le même nombre de pages que De La Torre. Et le prélude de *Shadowland* était un boulot que j'ai mené entièrement, donc les délais n'étaient pas trop problématiques. Sur le retour de Kraven, par contre, j'ai aidé Michael sur des échéances qui étaient carrément suicidaires. Je crois que pour le dernier épisode j'ai dû produire quelque chose comme 11 pages en 7 jours !

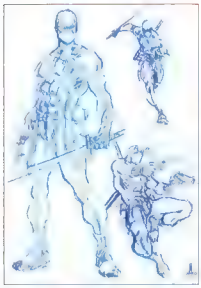
En quelques années vous avez travaillé avec des scénaristes aussi différents que Joe Kelly, Marc Guggenheim, Mike Carey, Greg Rucka, Mark Waid... Est-ce que vous avez eu les mêmes relations avec les uns et les autres ? Vous avez un partenaire favori ?
Il est assez fréquent que le scénariste et le dessinateur ne se parlent pas directement pendant la création d'une histoire. Mais j'ai eu beaucoup d'échanges avec Greg. Nous avons travaillé ensemble pendant presque deux ans et ça a été merveilleux. Greg est un auteur fantastique, un bon professionnel et quelqu'un de vraiment très sympa sur un plan personnel. Ça va me manquer de ne plus travailler avec lui sur **Punisher**. J'ai aussi beaucoup apprécié de travailler avec Mark Waid et Joe Kelly et j'aimerais bien collaborer à nouveau avec eux un de ces jours...

Justement, Punisher a aussi été la première occasion où un titre mensuel majeur a été lancé sur votre nom et votre travail. Comment vous êtes-vous retrouvé associé à ce projet et est-ce que ce lancement a été une source particulière de pression ?
Pendant que je travaillais sur la série Daken le responsable éditorial Stephen Wacker m'a téléphoné pour savoir comment ça se passait pour moi et si j'avais du temps pour dessiner quelques croquis de Frank Castle. En l'espace d'un soir, j'ai fait trois dessins et une illustration en couleurs, que je lui ai envoyé. Le jour suivant, il m'a répondu par un email qui disait simplement « *Je te veux... pour dessiner le Punisher pour moi. Et en série régulière !* » Je me suis dit « *Whoa !!! Incroyable !!!* » Je n'en revenais pas. Ce n'est qu'au bout de cinq minutes que j'ai réalisé dans quoi je m'engageais...

Tel qu'écrit par Greg Rucka et dessiné par vous, Frank Castle, le Punisher, est un type qui peut être blessé, qui garde les marques de ses aventures. Il est loin du bonhomme massif des époques de Mike Zeck ou de John Romita Jr. Comment avez-vous conçu votre version du Punisher ?
La vie de Frank Castle a été dévastée par la pire chose qui puisse arriver à quelqu'un. C'est un homme totalement détruit, qui n'a rien à perdre et qui est prêt à mourir à chaque instant. Mais il s'est donné une mission en apparence infinie, qui le pousse à vivre au moins une seconde de plus que ses adversaires. Les mots qui décrivent le mieux sa situation sont ce passage, pris du script de Greg pour notre premier épisode : « *Frank Castle est mort avec sa famille. Maintenant, il n'est plus que le Punisher.* » En travaillant sur cette série, je n'ai pas cherché à faire référence à un artiste passé, mais plutôt à me rapprocher de beaucoup de films et de certains jeux vidéo. Dans chaque film ou jeu, j'ai pu trouver des idées pour certains détails. Tiens, je vous donne une liste : la série des **Die Hard** mais aussi celle de **L'Arme Fatale**, **La Chute du Faucon Noir**, les deux derniers **James Bond**, les films du **Transporteur**, **Seven**, tous les Tarantino, etc... Et pour les jeux vidéo, on peut citer **Call of Duty Modern Warfare**, **Uncharted**, **Splinter Cell** et

Metal Gear Solid (qui reste mon favori et je pense que tout le monde peut le voir en lisant le cinquième épisode de notre Punisher). Après que Steve m'ait confié ce titre, je me demandais ce que j'allais faire ou ne pas faire avec le Punisher et je lui ai envoyé un mail dans lequel j'expliquais qu'un Punisher debout au milieu d'une pièce, tenant deux M-60 et tuant 20 criminels sans même viser, ce n'était pas vraiment ce que je voulais faire... J'ai aussi demandé à Steve qu'on évite le costume noir et blanc, pour se rapprocher de quelque chose de plus urbain ou paramilitaire. De plus je lui ai envoyé quelques croquis rapides qui montraient un nouveau design pour le logo de crâne que le Punisher porte sur la poitrine. Pour faire court, disons que je trouve idiote l'idée qu'une personne comme le Punisher ait un stock de T-shirts identiques qu'il irait commander sur un site ou je ne sais où, comme le commun des mortels. Donc j'ai dessiné ce crâne peint au pochoir sur un T-Shirt, comme dans la scène qu'on pouvait voir dans le film **Punisher** de 2004. Le truc marrant c'est que Greg, de son côté, avait proposé la même chose à Stephen. Nous avions la même vision du personnage. Maintenant je pourrais vous dire que c'est le destin et tout ça... Mais vu que je n'y crois pas, je dois vous dire que tout ça vient de... Stephen Wacker ! Il connaît ses auteurs et sans doute qu'il s'attendait à ce que ça colle comme ça..

Spider-Man, Frank Castle et Daredevil, les trois figures de proue du travail de Marco chez Marvel.



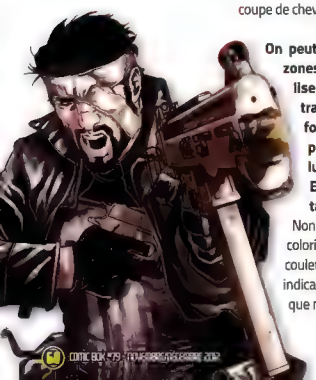
Sur la saga American Son, l'artiste a pris la relève de Phil Jimenez dans des délais records...

Comparé à Spider-Man et à Daredevil, Frank Castle ne saute pas partout, n'est pas un acrobate. Ce qui veut dire moins de fantaisie dans la composition des pages. Est-ce que vous considérez ça comme une limitation ?

Pour ce qui est de l'histoire du Punisher, non. Mais pour moi qui ne vis que pour dessiner des super-héros, oui (rires) !

Vous avez aussi injecté un nouveau personnage féminin dans la mythologie du Punisher. Quelle était votre marge de liberté ou vos directives quand vous l'avez mise en image ?

La seule chose précise que Greg m'a demandée, concernant Rachel, c'était au niveau de son style de de chevelure. Elle devait avoir une coupe de cheveux typique pour une femme militaire.



On peut remarquer que vos ombres ne sont pas des zones tranchées dans cette série. Souvent vous utilisez des mi-teintes ou des zones vaporeuses, à travers lesquelles les personnages semblent se fondre dans les ombres. Mais cette technique peut parfois être risquée, surtout si le coloriste, lui, travaille de manière trop foncée ou trop claire. Est-ce que vous êtes parfois surpris par le résultat, après impression ?

Non. J'ai de la chance de travailler avec l'un des meilleurs coloristes sur le marché. Matt Hollingsworth place ses couleurs sur mes pages sans trahir la moindre de mes indications et je suis toujours heureux de chaque épisode que nous produisons ensemble...

Il y a une suite à la série Punisher, Punisher War Zone, qui oppose Frank au reste de l'univers Marvel, vous n'y êtes pas lié ?

Malheureusement non. Je ne travaille pas dessus. Cet été j'ai traversé des problèmes terribles à un niveau personnel. J'ai donc été obligé de laisser passer la série. Je m'en veux pour avoir laissé passer ce projet mais à ce moment-là je ne pouvais pas faire autrement...

Vous êtes aussi, avec les dessinateurs Stefano Vietti et Giancarlo Olivares, les co-fondateurs de V.O.C. Studio. Qu'est-ce que c'est que cette structure ?

En fait le studio n'existe pas. Il est virtuel (rires) ! Nous vivons dans des villes différentes et nous avons créé le studio V.O.C. pour travailler sur la série italienne de Spider-Man (dont vous parliez tout à l'heure) mais aussi sur des projets plus personnels que nous n'avons pas encore trouvé le temps de finir...

Pour l'instant votre production américaine s'est concentrée sur Marvel. Est-ce que vous vous imaginez en train de travailler pour d'autres maisons d'éditions ?

Je viens de finir un épisode de Venom et je commence à travailler sur mon nouveau mensuel pour Marvel. Je continue d'ailleurs d'être exclusif chez Marvel et j'y suis très content. Mais, oui, dans le futur, je me verrais bien travailler pour d'autres éditeurs, pourquoi pas ?

Greg Rucka, lui, a dit qu'après War Zone il ne travaillera plus ni pour Marvel ni pour DC et qu'il se concentrera sur des projets en creator-owned. Est-ce que vous seriez partant pour le suivre (ou éventuellement suivre un autre scénariste) sur ce genre de projet ?

Je ne suis pas prêt pour l'instant. Mais, oui, c'est un pas que je franchirai un jour. Merci pour tout et on se retrouve bientôt dans d'autres comics !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

MARVEL
marvel.com
TM & © 2012 Marvel & Subs.

SEASON ONE

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

LES ORIGINES DES PLUS GRANDS HÉROS, REVISITÉES PAR LES MEILLEURS ARTISTES DE COMICS

100% MARVEL :
SPIDER-MAN SEASON ONE
112 p

100% MARVEL :
DAREDEVIL SEASON ONE
104 pages

100% MARVEL :
X-MEN SEASON ONE
104 pages

100% MARVEL :
HULK SEASON ONE
112 pages

100% MARVEL :
FANTASTIC FOUR SEASON ONE
112 pages

100% MARVEL :
DOCTEUR STRANGE SEASON ONE
112 pages
Disponible dès le **20 février**

100% MARVEL :
ANT-MAN SEASON ONE

EN LIBRAIRIE

PAX ARENA MET LE TURBO

MAST ET GEOFFO PANDA SONT DEUX FRANÇAIS BIEN CONNUS DES AMATEURS DES FESTIVALS AXÉS SUR LES COMICS. COMME BEAUCOUP DE CRÉATEURS ÉMERGEANTS, ILS ONT DE LA PASSION ET DE L'AMBITION... QUI DANS LEUR CAS DÉBOUCHE SUR QUELQUE CHOSE DE TRÈS CONCRET. MARK WAID LES A PRIS SOUS SON AILE ET PUBLIE (EN ANGLAIS ET EN FRANÇAIS) LEUR BD **PAX ARENA**. UNE AUTRE MANIÈRE DE PENSER LE CREATOR-OWNED ET DE SE FAIRE CONNAÎTRE AUX USA OU AILLEURS..

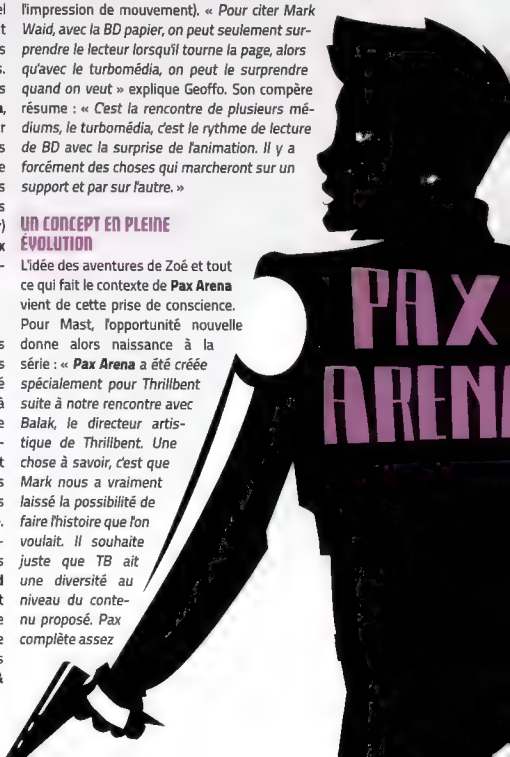
Au printemps 2012 le scénariste Mark Waid (**Daredevil**, **Irrécupérable**...) annonce la création de Thrillbent.com, un site permettant la diffusion de webcomics et enchaîne avec le lancement d'Insufferable, première série hébergée sur la plateforme. L'idée s'appuie sur le succès de précédents comme le **Freakangels** de Warren Ellis : diffuser gratuitement, de manière hebdomadaire, des segments d'histoire en visant des formes alternatives de financement et, à terme, une édition imprimée sous forme de recueil. Rapidement Thrillbent.com s'assure de la présence d'autres créateurs comme Karl Kesel, Ron Randall, Peter Krause ou encore le Français Yves Bigerel ("Balak") un partisan convaincu du turbomédia, une logique de défilement d'images qui implique une narration différente de la BD classique, plus interactive et orientée vers l'écran des ordinateurs ou des téléphones. Mais au sommaire de Thrillbent.com on ne trouve pas seulement des webcomics axés vers le lectorat américain. Une des séries, **Pax Arena**, joue sur deux tableaux. Ces derniers mois, à raison d'un épisode par semaine, elle a été diffusée non seulement en anglais... mais aussi dans une version francophone. Normal : ses auteurs sont français. Mast (le scénariste) est un trublion déjà responsable de BD parodiques diffusées sur le web comme *L'Affaire DSK* ou *Watchmen 3*, il est aussi l'un des organisateurs du Lille Comics Festival. Geoffo Panda (le dessinateur) s'est fait connaître l'an dernier en illustrant le comic-book **Vic Boone**. **Pax Arena**, c'est une série policière transposée dans un univers de science-fiction..

ZOÉ, AGENT BILINGUE

L'agent Zoé est une forte tête. Elle ne suit pas les ordres et préfère les méthodes directes. Autant dire que lorsqu'un comptable, témoin dans une affaire épineuse, trouve la mort "par accident" dans une arène, Zoé est bien décidée à coffrer le coupable supposé, une vieille connaissance à elle... Au grand dam de sa hiérarchie qui aimerait bien qu'elle soit moins musclée dans ses interrogatoires et dans son enquête. L'agent Zoé ne dépaillerait pas dans des films comme **Outland** ou **Blade Runner**, tout en évoluant dans une structure qui lorgne aussi sur des scènes du feuilleton **Law & Order**. Comme l'explique Mast, les deux compères avaient déjà quelques projets communs en tête quand ils ont entendu parler de Thrillbent : « *On a toujours eu des projets dédiés au numérique mais c'est vraiment au moment de la sortie du **Marvel Infinite AvX: Nova** qu'on a eu la certitude d'avoir, sous la main, avec le turbomédia, la forme idéale pour le support numérique.* » Le turbomédia implique que le lecteur, en actionnant le défilement des images, a le contrôle sur le rythme de l'image. En un sens, on est un pied dans la BD mais aussi déjà un peu dans la logique du folioscope (ces petits carnets dont on fait défiler les pages pour imiter l'impression de mouvement). « *Pour citer Mark Waid, avec la BD papier, on peut seulement surprendre le lecteur lorsqu'il tourne la page, alors qu'avec le turbomédia, on peut le surprendre quand on veut* » explique Geoffo. Son compère résume : « *C'est la rencontre de plusieurs médiums, le turbomédia, c'est le rythme de lecture de BD avec la surprise de l'animation. Il y a forcément des choses qui marcheront sur un support et par sur l'autre.* »

UN CONCEPT EN PLEINE ÉVOLUTION

L'idée des aventures de Zoé et tout ce qui fait le contexte de **Pax Arena** vient de cette prise de conscience. Pour Mast, l'opportunité nouvelle donne alors naissance à la série : « ***Pax Arena** a été créée spécialement pour Thrillbent suite à notre rencontre avec Balak, le directeur artistique de Thrillbent. Une chose à savoir, c'est que Mark nous a vraiment laissé la possibilité de faire l'histoire que l'on voulait. Il souhaite juste que TB ait une diversité au niveau du contenu proposé. Pax complète assez*



bien le titre super-héroïque Insufferable proposé par Mark et Peter. Et c'est un genre dont on ne traite pas dans nos autres projets. C'est aussi notre seule série en noir et blanc. » Reste que comme tout débouché nouveau on sent que les deux auteurs ont fait leurs armes les deux premières semaines, certains passages contenant surtout des défilements de bulles de textes (d'où un effet têtes parlantes un peu voisin des dialogues typiques de Bendis), avant que les choses se stabilisent vraiment par la suite et que **Pax Arena** se trouve sur la longueur. Une évolution dont Geoffo est le premier à convenir : « *Jusqu'à l'épisode 03, c'était vraiment de l'expérimentation (par exemple faire apparaître une case par-dessus une autre, ou bien juste un personnage ; l'utilisation des flous), et à partir du 04 on a commencé à "comprendre" le fonctionnement. Notre but est vraiment d'avoir un sens de la narration et non pas juste des effets gadgets, et ça prend du temps à mettre en place. Il y a toujours une part d'expérimentation (comme l'apparition d'un grisé pour l'arrière-plan à partir du 06), le retour de certains effets (le flou dans le 07 et 08).* » Un sentiment partagé par le scénariste : « *C'est un sentiment assez naturel mais on est plus fier des derniers épisodes que des premiers...* »

LE DÉFI HEBDOMADAIRE

Le site est totalement gratuit et les lecteurs peuvent visionner chaque semaine le nouvel épisode ou encore se plonger dans les archives de la série. Et pour le moment Thrillbent n'est pas non plus truffé de publicités. Mais il y a bien un modèle économique sur le long terme, que détaille Mast sans trop vouloir dévoiler la mécanique interne : « *Mark a déjà annoncé divers projets de monétisation (pub, appli iphone, crowdfundihg) et on en bénéficiera dès que ce sera mis en place. Pour la saison 2, on va basculer sur du crowdfunding pour compléter nos revenus.* » Car **Pax Arena** fonctionne selon une logique de saisons, histoire de maintenir un certain rythme de production.

« *En moyenne 2 semaines pour produire un épisode (un peu plus pour le dernier épisode de la saison qui est double), de l'étape du story-board à la traduction en français. Lorsque la série a été lancée, on avait 5 épisodes en stock. La saison 1 vient de s'arrêter à l'épisode 8. Mais pour revenir à la cadence de parution, le rythme hebdo, c'est quelque chose auquel on tient beaucoup, pour son aspect addictif, excitant et dans la tradition des vieux comics hebdo comme le Spirit de Will Eisner* » souligne Geoffo...

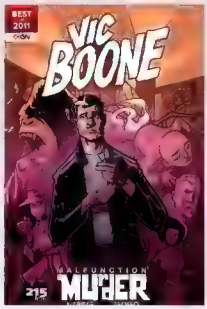
Le parcours de l'artiste est en lui-même assez intéressant. L'an dernier on avait pu le voir dessiner la mini-série **Vic Boone** pour le marché américain, dans des conditions tout à fait professionnelles, en faisant le choix d'être rémunéré aux résultats. Un pari énormément gonflé puisque sur ce genre de comic-book indé les droits sont rarement au rendez-vous. Mais c'était un pari tout à fait calculé alors que le dessinateur terminait encore ses études mais s'offrait ainsi une certaine visibilité. Un parcours bien géré que Geoffo assume totalement : « *C'est beaucoup d'efforts mais ça paye : grâce à **Vic Boone**, j'ai gagné un Stumptown Reader's choices Award, et aujourd'hui, grâce à ma formation dans l'animation, j'ai acquis une méthodologie qui nous a permis de développer les projets actuels. La majorité de ces projets sortent du cadre de la BD papier qui est un secteur bouché et déjà bien défriché, là où explorer un nouveau médium est réellement (et on insiste dessus) excitant. Il offre des possibilités à différents niveaux, tant au niveau du fond (la narration) que la forme (proposer un objet culturel neuf). On compte s'installer durablement dans le secteur numérique, on y est à l'aise et on y croit énormément. Notre objectif sur le long-terme est d'ouvrir notre propre boîte de production, consacrée exclusivement à l'exploitation de ce médium.* » Le modèle est novateur, les aventures de Zoé sont intéressantes et rythmées... Nul doute qu'avec un parrain comme Mark Waid la trajectoire des deux créateurs de **Pax Arena** devrait les emmener encore loin....

X.F.

Pax Arena, par Mast et Geoffo Panda, disponible gratuitement sur Thrillbent.com (http://www.thrillbent.com/project/pax-arena-week-01-francais/)

Ci-dessus : Zoe, agent spécial dans un monde noir et blanc, équipée d'un blouson qui joue les hologrammes.

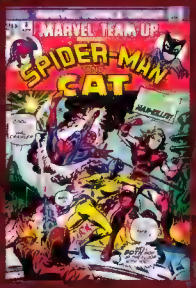
Vic Boone : une expérience qui a porté Geoffo et l'a fait connaître avant de se lancer dans l'aventure Thrillbent



TIGRA
FEMME À POILS

ENTRE LES POTICHES DES ANNÉES 60 ET LA VAGUE DES VERSIONS FÉMININES COMME SPIDER-WOMAN OU MISS HULK, IL Y A EU GREER NELSON, TOUR À TOUR CONNUE SOUS LES IDENTITÉS DE LA CHATTE OU DE TIGRA. UNE HÉROÏNE MARVEL PENSÉE TOUT SPÉCIALEMENT À L'HEURE DE LA LIBÉRATION DE LA FEMME, SAUF QUE LES CHOSES NE SE SONT PAS RÉELLEMENT PASSÉES COMME PRÉVU. LA PASSIONARIA DU FÉMINISME EST DEVENUE UNE FEMME BATTUE. PAUVRE GREER...

La première époque de Greer Nelson : La Chatte, une justicière qui pouvait traiter d'égal à égal avec des héros comme Spider-Man ou Daredevil. Mais ce fut une carrière express...

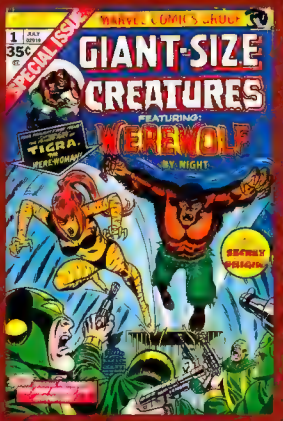


On a déjà pu le voir dans d'autres articles consacrés à des super-héroïnes de Marvel (en particulier la Veuve Noire, dans **Comic Box #63**) : à l'aube des années 70, la firme se posait réellement la question de capter l'attention du public féminin. Et puis il y avait aussi une question d'image. Marvel s'était fait une spécialité des héros étant le reflet d'une certaine réalité sociale. À force, il devenait évident qu'on ne pouvait pas se contenter de la Fille Invisible, de la Guêpe ou de Jean Grey, qui étaient (à l'époque en tout cas) traitées comme des faire-valoir. Stan Lee avait testé Médusa, reformulé la Veuve Noire comme une sorte de Spider-Man au féminin et avait, dans la foulée, attiré l'attention d'une certaine presse féministe. Seulement voilà, les ventes ne suivaient pas et les aventures solo de la Veuve Noire avaient vite été mises au placard. Lee, cependant, restait convaincu qu'il fallait aller sur ce terrain-là. Et puisque modifier des héroïnes existantes ne donnait pas de bons résultats, il allait falloir créer des personnages inédits. D'où une mini-vague de titres féminins lancés en 1972 pour répondre aux ordres de Lee. Pour l'occasion, Marvel avait même voulu être irréprochable. Tous les titres en question étaient écrits par des femmes (en tout cas en théorie, il semble cependant que l'équipe éditoriale masculine avait la main lourde sur ces projets). On trouvait ainsi Night Nurse (les aventures d'une infirmière tout à fait normale, plutôt dans le registre d'**Urgences**), Shanna (reine de la jungle copieusement pompée sur une antique héroïne du Golden Age, Sheena) et enfin, et surtout, dans le cas qui nous intéresse une seule vraie super-héroïne : The Cat (la Chatte).

ET STAN LEE CRÉA LA FEMME

En novembre 1972, les lecteurs et lectrices font donc la connaissance de la Chatte dans **Beware the Claws of the Cat #1**. Greer Nelson est la jeune veuve d'un officier de police qui va participer aux expériences d'une scientifique, le Docteur Tumolo, qui veut aider à l'évolution de la femme. Greer devient donc le sujet de l'expérience et devient plus forte et plus agile... Jusqu'à ce qu'il s'avère que le sponsor du Docteur Tumolo est une crapule qui finançait le projet non pas pour faire avancer le statut de la femme mais bien pour que des super-femmes le servent. La parabole n'est pas d'une grande subtilité. Tumolo et Greer sont des avatars de la libération de la femme tandis que leur adversaire veut asservir le sexe dit faible. Malgré ce vernis pensé pour l'époque, la trame reste connue et très proche de l'archétype de Captain America : Le Docteur Tumolo est rendue inopérante (elle tombe dans un état catatonique) et Green Nelson reste la seule femme vivante bénéficiant du traitement. La différence vient de son "totem félin" : La Chatte porte un costume jaune équipé de griffes de métal, un vrai équivalent féminin de Wolverine avant l'heure ! Mais, immanquablement, la Chatte fait aussi aussi penser à une version jaune de Catwoman (d'autant que le nom de code initial de Catwoman était bien the Cat). En fait les choses sont un peu plus complexes que ça. Tout comme Marvel s'était "inspiré" de Sheena pour créer sa Shanna, l'éditeur était également allé puiser dans le Golden Age pour prendre modèle sur Miss Fury, une héroïne féline qui non seulement préfigurait Catwoman mais qui avait aussi été un personnage à succès pendant une douzaine d'années sous la forme de strips de presse. Miss Fury avait même été réimprimée à l'époque par... Marvel Comics. Les responsables de la firme gardaient un souvenir vivace de cette Miss Fury puisque, quelques années plus tôt, John Romita Sr. s'était inspiré d'elle pour concevoir le costume moderne de Black Widow. Si on mélangeait Captain America et Miss Fury dans un mixer, on obtiendrait sans doute quelque chose de très proche de la Chatte (ironiquement l'origine de Greer Nelson évoque aussi fortement celle de Fairchild dans les pages de **Gen 13**, vingt ans plus tard)... Officiellement Greer Nelson est la création de

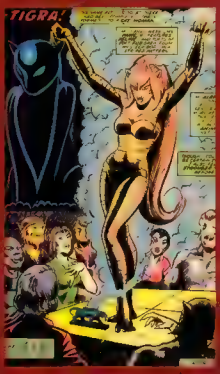
la scénariste Linda Fite et de la dessinatrice Marie Severin. En fait, Roy Thomas dirige une partie de l'histoire. Il a même travaillé très tôt sur le projet et avait baptisé au début l'héroïne du nom d'Hellcat (littéralement la « chatte de l'enfer » mais aussi un terme courant pour désigner une furie, sans doute que traiter une femme d'Hellcat a semblé trop péjoratif et on s'est fixé sur The Cat dans la version publiée). Niveau visuel, il y a aussi la patte d'un homme : on confie l'encrage à Wally Wood, connu pour les rondeurs qu'il donne aux héroïnes. On s'arrange donc pour que cette "super-femme libérée" ne s'éloigne pas trop des désirs d'un public mâle. Mais le pôle féminin de Marvel en 1972 s'avère vite un échec. D'abord sur le plan créatif. Parce si le projet est voulu par la hiérarchie, les artistes, eux, ne restent pas. Des changements de dessinateurs, d'encreurs, font que l'ambiance saute pratiquement d'un épisode à l'autre. Finalement c'est la berezina et **The Cat** s'arrête en catastrophe au **#4**, ce qui veut dire qu'en gros dès que Marvel prend connaissance des chiffres de ventes du **#1**, la décision de sabrer la série est prise. Ce n'est d'ailleurs pas propre à cette pauvre Greer Nelson : Night Nurse et Shanna n'iront guère plus loin (Shanna atteignant quand même, au moins, le cinquième numéro). La Chatte aura cependant droit à un épisode de **Marvel Team-Up (#8**, en avril 1973) écrit par Gerry Conway où elle fait équipe avec Spider-Man pour affronter Man-Killer ("Tueuse d'Hommes") une fanatique qui déteste les hommes. Là aussi, la parabole n'est pas d'une grande subtilité et le message lié à l'héroïne s'inverse même. Elle combat Man-Killer, qui est la personnification d'une radicalisation féministe. En gros la Chatte de Linda Fite disait "*libérons les femmes*". Celle de Conway dit "Euh... n'allons pas trop loin quand même !". De toute façon, l'arrêt de sa série semble la promettre à ne plus émettre aucun message, qu'il soit radical ou pas. Sauf que la rencontre avec Spider-Man la inscrite dans une autre logique. Et si, au delà de son propre titre, Greer Nelson avait encore un coup à jouer à l'intérieur de l'univers Marvel ? Ne pourrait-on pas la revoir ailleurs, par exemple dans une équipe ? Oui, mais pas sans faire de détour...



LA FEMME-GAROU

Tony Isabella comptait lui aussi participer à la vague féministe de 1972. En tout cas après la disparition des trois titres cités, il propose autre chose : le lancement d'une héroïne liée au Fantastique et à l'Horreur. En effet, Marvel, profitant d'un affaiblissement de la censure du Comics Code, s'est aussi tourné vers ces genres avec un certain succès. Il consacre des séries à Dracula, Frankenstein, au Fils de Satan et au Loup-Garou (Jack Russel). Tony Isabella s'est visiblement donné pour mission d'inventer une version féminine du Loup-Garou. Après les vampires, les zombies et les lycanthropes, il s'intéresse au Peuple Chat (**Cat People** avait été le titre original du film **La Féline**). Et il décide de nommer son héroïne féline et fantastique... Hellcat ! À l'époque il n'a aucune idée que c'était le nom initial de The Cat. Quand quelqu'un de l'équipe éditoriale lui fait remarquer, Isabella décide de fusionner les deux héroïnes. Après tout on ne sait pas ce qu'est devenue Greer Nelson depuis l'arrêt de sa série, autant en profiter. Mais quand Isabella propose son idée d'une Hellcat « unifiée » à Roy Thomas, ce dernier propose un changement de nom. Il préfère que le nouveau nom de code de Greer Nelson soit Tigra et que le Peuple-Chat utilise, en plus de la magie, une science avancée. Dans **Giant-Size Creatures #1** (1974), la Chatte est mortellement blessée par une arme des terroristes d'Hydra. Heureusement pour elle, c'est le moment que choisi le Docteur Tumolo pour revenir. Et en prime elle n'est pas vraiment humaine ! C'est une ressortissante du Peuple-Chat, une race féline qui existe depuis des siècles en parallèle de l'humanité tout en cachant son existence (ce qui fait que tout le discours initial de Tumolo sur la libération de la femme n'a plus tellement de sens, mais bon...). Le Peuple-Chat utilise alors la magie pour ressusciter Greer Nelson non plus comme une humaine mais comme une véritable femme-tigre nommée Tigra, du nom d'une guerrière mythique qui a sauvé la race par le passé. À l'origine Greer Nelson peut se transformer à volonté en utilisant un anneau magique donné par le peuple-chat. Tout ça nous emmène bien loin de la cousine de Catwoman qu'elle était auparavant. Mais cette métamorphose obéit à une autre logique. Marvel n'en est plus à penser à la libération de la femme. Le Loup-Garou, d'ailleurs, passe une partie de l'épisode à être passablement excité par la présence de Tigra et aimerait bien tisser des liens pas du tout platoniques avec elle. D'ailleurs Isabella commettra un certain abus de langage. Là où Jack Russell est le Loup-Garou (Werewolf), Greer devrait être qualifiée de "Were-cat" (ce qui donnerait le terme inélégant mais approprié de "Chat-Garou"). Isabella la qualifie de Were-Woman, ce qui donne... la Femme-Garou ! Dans tous les cas Tigra devient la chose attitrée de Tony Isabella. En février 1976 le scénariste reçoit le feu vert pour donner à son héroïne ses propres aventures dans la revue **Marvel Chillers #3**. Ca ne dure que quelques épisodes mais sur l'un d'entre eux Tigra profite du crayon du dessinateur John Byrne (un nom qu'elle recroisera plus tard) et combat le Super-Skrull issu d'une race extra-terrestre qu'elle retrouvera également sur son chemin). Mais **Marvel Chillers** est une revue fourre-tout et la seconde carrière de Greer Nelson est de courte durée. Dès le **#7** (octobre 1976) il faut arrêter...

Ci-dessus le croquis initial de Tigra (notez la différence de tenue) alors que Tony Isabella envisageait d'en faire un personnage distinct de Greer Nelson



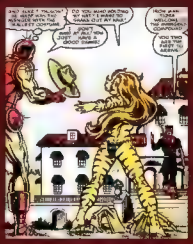
Ci-dessus : La vraie Tigra telle qu'elle apparaît dans Giant-Size Creatures, avec un bikini orange

Ci-dessous : Tigra aura droit à une courte suite d'aventures dans les pages de Marvel Chillers. Le temps pour elle de croiser des personnages comme Red Wolf et de combattre le Super-Skrull.

AMITIÉS FANTASTIQUES

Dans **Fantastic Four #177** (décembre 1976), Roy Thomas et George Pérez récupèrent Tigra pour les besoins d'une histoire précise : Les Terrifics ont capturé les Fantastiques et quelques alliés parmi lesquels l'amazone futuriste Thundra et l'Homme Impossible. Comme Tigra n'est pas encore une célébrité à l'intérieur de l'univers Marvel, elle arrive à se faire passer pour une candidate à l'admission chez les Terrifics. En les trompant, elle peut ainsi aider à la victoire des Fantastiques. En fait Tigra reste dans la série pendant quelques mois, formant une sorte d'équipe secondaire avec Thundra et Impossible Man jusqu'à **Fantastic Four #184**, quand le scénariste Len Wein reprend la série. Il apparaît que Thundra et Tigra restaient dans les parages parce que tous les deux avaient des vues sur Ben Grimm (la Chose). Wein écrit une scène où les deux héroïnes réalisent qu'elles n'ont aucune chance (Ben ayant déjà Alicia

Masters comme petite amie) et s'en vont chacune de leur côté. On sent que quelque chose a failli se passer, que Tigra est passée à deux doigts d'une sorte de statut honoraire chez les FF où qu'on a manqué la création d'une autre équipe. Quelques mois passent, John Byrne (grâce à un scénario de Chris Claremont) croise à nouveau le chemin de l'héroïne le temps d'un **Marvel Team-Up (#67**, mars 1978) où, accompagnée de Spider-Man, elle affrontre Kraven. Dans **Marvel Premiere #42** elle a droit à une autre aventure solo. Seulement c'est encore une sérle fourre-tout. L'essai reste sans lendemain. Mais si Tigra a été recalée chez les Fantastiques, elle est repêchée en 1981 par Jim Shooter qui l'intègre aux Vengeurs (**Avengers #211**). Le scénariste, en fait, recrée un peu la composition initiale des Vengeurs (Captain America, Iron Man, la Guêpe, Pourpoint Jaune).



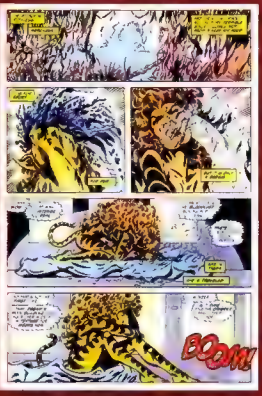
Le premier geste de Tigra quand elle arrive chez les Vengeurs de la Côte Ouest ? Poser ses fringues. Hawkeye est habitué de la tête aux pieds mais Greer reste une forcenée du bikini.

Ci-dessous : L'arrivée de John Byrne sur West Coast Avengers, on tournait pour Tigra... Mais qui ne sera jamais mené à terme. Byrne la rend plus animale (voir au centre) mais d'autres auteurs devront finir à leur manière cette histoire...

Tigra prend essentiellement la place qu'occupait Hulk au sens historique mais aussi et surtout celle qu'avait le Fauve avant cette réorganisation. L'auteur semble viser quelque chose de proche du Fauve avec du sex-appeal en plus. Car si Tigra est couverte de poils, les ressortissants de l'univers Marvel (et certains lecteurs) la trouvent tout à fait séduisante. Shooter écrit comme une sorte de méta-message sur la finalité du personnage. Quand Tigra rencontre l'équipe, elle explique : *"J'ai traîné un peu partout mais maintenant je veux vraiment faire partie de quelque chose"*. Sauf que Shooter change d'avis quelques mois plus tard. D'abord il décrit Tigra comme une femme instable, irresponsable. Dans **Avengers #215-216**, elle est enlevée par l'Homme Molécule et implore d'être épargnée. L'image n'est pas très reluisante (sa seule circonstance atténuante est qu'elle pourrait tuer l'Homme Molécule mais s'y refuse) et, à la fin du **#216**, la femme-chat prend une grande résolution : Elle n'a pas sa place dans l'équipe et décide de la quitter. Cette image de pleureuse lui collera à la peau dans les années suivantes. Pour l'heure, elle retourne un peu à ce qu'elle était quand elle rodait dans les pages des Fantastiques. On la retrouve alors comme personnage secondaire dans la série **Spider-Woman** : Ann Nocenti la transporte sur la côté Ouest où elle espère démarrer une nouvelle vie. Très vite elle materne et protège un mutant télékinésiste nommé Poltergeist. Mais Greer Nelson n'a décidément pas de chance : la revue **Spider-Woman** s'arrête au **#50** en juin 1983 et on ne saura jamais ce que Nocenti voulait faire d'elle.Tigra se retrouve à nouveau sans série fixe... Tout n'est pas perdu cependant...

GO WEST

Heureusement pour l'héroïne, d'autres événements vont dans son sens. Il y a trop d'ex-Vengeurs dans la nature tandis que la série **Avengers** est assez populaire pour que Marvel valide le lancement d'un second titre. Roger Stern, qui scénarise déjà les Vengeurs, peut alors lancer les Vengeurs de la Côte Ouest dans une minisérie test. Et à partir de là, Tigra, qui se trouve déjà sur la côte ouest, est un ajout logique, malgré son désastreux passé avec l'équipe. **West Coast Avengers** devient une série mensuelle qui passe dans les mains de Steve Englehart (Roger Stern n'ayant pas le temps de s'en occuper). Là, un trait de caractère s'amplifie. Tigra devient très complice avec Wonder Man (c'est-à-dire que le lecteur peut rapidement imaginer qu'il s'agit de quelque chose de plus charnel qu'une simple amitié). Quand la Chose vient séjourner chez les Vengeurs de la Côte Ouest, Tigra le taquine aussi. Enfin, quand Henry Pym, l'ex-Pourpoint Jaune, rejoint l'équipe elle le pourchasse de ses avances. Rien qui ne soit très terrible (qu'à quelques mois d'écart une jeune femme flirte avec trois hommes différents n'est plus objet de scandale depuis belle lurette). Mais dans le contexte des comics où en général les super-héros sont assez coincés, le contraste est saisissant et Tigra passe vraiment pour une fille facile. Quand on repense à ses origines féministes, c'est un comble ! Mais là où Englehart semble parti pour briser Tigra, il s'agit d'un plan réfléchi pour effacer ses errements passés : Greer réalise que son côté animal est en train de prendre le dessus, ce qui explique ses sautes d'humeur et son « besoin d'affection ». Elle retrouve alors le Peuple-Chat et à la suite d'événements extérieurs son âme humaine et son côté félin en sortent mieux intégrés. Elle est désormais plus forte et plus maîtresse d'elle-même. Finis les égarements de l'époque Shooter. En tout cas en principe. Mais Englehart a aussi d'autres idées en ce qui la concerne. Ainsi il cause un schisme au sein des Vengeurs de la Côte Ouest : les membres qui pensent que c'est mal de tuer, même pour une cause juste, restent autour d'Œil-de-Faucon. Ceux qui au contraire pensent qu'on peut tuer dans le cadre d'un combat s'en vont avec Mockingbird. Et Tigra choisi le camp de ceux qui tuent si besoin, au mépris du seul aspect positif de son passage dans la série **Avengers**, quand elle avait clairement montré qu'elle se refusait à tuer. Finalement les choses se tassent et Englehart réunifie l'équipe avant de quitter le titre. Tigra et ses collègues vont passer dans les mains d'un certain John Byrne.



BESTIALE ?

Même si Byrne et Tigra ont un passé commun, l'héroïne aurait tort d'envisager un traitement de faveur. Le scénariste/dessinateur secoue profondément l'équipe et elle-même n'est pas à l'abri. Elle commence à se transformer, à devenir de plus en plus animale, cette fois pas seulement sur le plan mental (elle se met à chasser des souris) mais aussi physique, perdant une partie de ses caractéristiques humanoïdes. À un moment elle devient même trop dangereuse pour qu'on la laisser en liberté et Henry Pym la réduit à la taille d'un chat. L'idée de Byrne, exprimée par la suite, c'est que si le Peuple-Chat a sauvé Greer Nelson des années plus tôt, on peut se demander ce qu'un peuple non-humain peut appeler « sauvé » alors que ses normes ne sont pas les mêmes. Visiblement Byrne n'a pas lu les épisodes d'Englehart où le personnage trouve une meilleure fusion. Ou il n'en a que faire. À sa décharge, Byrne ne restera pas assez longtemps sur la série pour aller au bout de son idée en ce qui la concerne. Tigra reste donc inexplicablement coincée dans cet état jusqu'à **Avengers Spotlight #38** (novembre

1990) où Roy Thomas répare le personnage en faisant intervenir la sorcière Agatha Harkness. Un coup d'abracadabra plus tard, Tigra revient à sa formule de croisière et on promet bien sûr qu'elle est guérie et que tout va bien. Comme les autres fois... Sans perdre de temps (dès le **#66**) Thomas réinjecte Tigra dans les Vengeurs de la Côte Ouest mais il migre vite au second rang. L'auteur lui préfère la nouvelle Spider-Woman (Julia Carpenter). Aussi, dans un épisode Tigra est blessée, échoue en Australie où elle se plaît tellement qu'elle décide d'y rester ! Autant dire qu'elle est débarquée sans trompette ! Elle aura bien droit à quelques aventures dans **Marvel Comics Presents #162** à 165 (1994) mais elles sont totalement dispensables. A partir de là elle passe relativement inaperçue et il devient bien clair que son problème n'est pas son tempérament mais bien les sautes d'humeur... de ses auteurs. Ce qui va la sauver de l'oubli, c'est qu'une femme-chat, graphiquement, c'est quelque chose de très ludique. Elle va donc faire partie des membres choisis en 1999 lors du lancement du dessin animé **Avengers : United They Stand**. Non pas que le cartoon soit un succès, mais au moins, par la force des choses Marvel se demande à nouveau quoi faire avec le personnage. En 2000, Roger Stern la glisse dans la mini-série **Avengers Infinity** : une équipe de Vengeurs réunis par accident dans l'espace. Mais son côté « fille facile » s'installe à nouveau : Tigra est vue en train de s'aventurer dans le cosmos avec Starfox (Eros de Titan), un personnage qui n'est pas non plus des plus prudes. Finalement ce n'est pas le rythme de ses petits amis qui interroge mais le fait que le personnage induit surtout des relations sexuelles. D'une manière générale toutes les questions de couche(rie)s elle ne semble pas exprimer le moindre sens des responsabilités, de l'engagement...

LA POLICIÈRE ET LA FEMME BATTUE

Il faut attendre 2002 et la minisérie **Tigra**, par la scénariste Christina Z et le dessinateur Mike Deodato pour que le personnage soit autrement mieux exploré. Dans l'ombre des événements du 9/11, alors que Marvel cherche à célébrer les sauveteurs et les policiers de la ville, Christina Z a l'idée de ramener Greer Nelson à ses racines. Après tout, elle est veuve de policier... Le scénario lui permet alors de passer les concours et s'engager dans la police. En quelques pages Z trouve ce qui manquait à l'héroïne depuis le milieu des années 70 : une vraie vie ! Une vie avec un métier, une identité secrète, des responsabilités. La minisérie semble réorienter Tigra. Malheureusement elle sera vite oubliée. Cela dit, quand vient *Civil War*, c'est logiquement qu'elle rejoint le côté « légaliste » d'Iron Man qui vise à faire des super-héros des agents dirigés par l'état. En un sens, elle l'est déjà. Sauf que *Civil War* va lui donner une nouvelle fois un mauvais rôle : elle fait mine de passer du côté de Captain America pour mieux trahir les secrets des rebelles. Pas vraiment une approche honorable... Heureusement pour elle, ses collègues oublieront par la suite ce double jeu. De toute façon dans un premier temps Iron Man l'emporte. Tigra (qui semble avoir renoué avec Henry Pym sur le plan romantique) peut donc intégrer l'initiative et on la voit prendre un rôle à nouveau croissant. Sauf... sauf que décidément Greer n'a pas de chance. Ce n'est par le vrai Henry Pym mais un imposteur Skrull qui a pris sa place. Greer n'a pas de chance non plus car la Cagoule, chef d'une bande de super-criminels, décide de faire un exemple. Il obtient l'adresse de Tigra et l'attaque chez elle, la blessant et l'humiliant tout en filmant le tout. La Cagoule menace même d'attaquer Tigra si elle n'obéit pas à ses ordres, lui demandant par exemple de trahir les Vengeurs. Heureusement Greer arrivera à utiliser les événements à son avantage, en s'arrangeant pour provoquer la défaite du gang. La scène où elle est violemment battue restera cependant dans les mémoires et ne redore pas spécialement le blason de la belle velue et nous ramène un peu à sa panique en face de l'Homme-Molécule des années plus tôt. On parle quand même d'une héroïne qui était supposée incarner la libération de la Femme et qui passe du stade de nymphomane à celui de femme battue... Mais elle n'est pas au bout de ses peines... A l'aube du crossover *Secret Invasion*, les Skrulls révèlent leur présence sur Terre et le faux Henry Pym est démasqué. Greer Nelson comprend à peu près au même moment qu'elle est enceinte. La voici donc portant l'enfant d'un être qui l'a trompée sur toute la ligne !

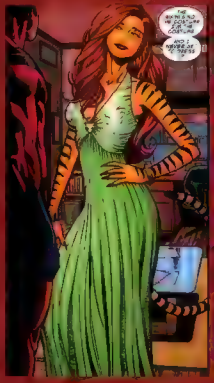
LA REMONTÉE ?

Mais la retombée la plus terrible de *Secret Invasion* est la chute d'Iron Man et la prise de pouvoir de Norman Osborn, qui a parmi ses bras droits... La Cagoule. Et de plus, Osborn serait très intéressé par le fait de mettre la main sur un hybride Skrull. Poussée à bout, Tigra change de camp et rejoint certains anciens membres des New Warriors pour former la Avengers Resistance. A partir de ce moment-là, le personnage remonte un peu la pente. Non seulement Tigra commence à représenter un certain canal historique des Vengeurs mais elle se met à traquer les complices de la Cagoule pour les attaquer de la même manière qu'ils l'ont brutalisée. Tigra commence à rendre la monnaie de la pièce et devient une sorte de figure maternelle pour les jeunes Vengeurs qui ont choisi la clandestinité. Finalement Tigra accouchera bien d'un enfant mais choisira de le confier au Peuple-Chat, apparemment plus à même de s'en occuper. Ces derniers mois Tigra est devenue une formatrice au sein de l'Académie des Vengeurs. Lancée par Christos Gage, cette académie a la particularité de s'occuper de jeunes qui risquent de devenir des menaces si rien n'est fait. Mais si on y regarde bien les professeurs eux-mêmes (Henry Pym, Vif-Argent, Speedball...) sont des héros qu'on a ainsi mis au placard car ils font partie des plus instables. Ce qui fait qu'on sent que Tigra elle-même est sur la sellette. Mais elle en profite pour débuter une relation authentique avec Henry Pym tout en envisageant d'élever avec lui son enfant. Le problème c'est qu'avec Marvel NOW et la réorganisation des titres et des équipes l'avenir de Tigra et du couple qu'elle forme avec Henry Pym semble incertain. Si on doit se baser sur les expériences passées, Tigra a toutes les raisons d'être malmenée, malgré un potentiel qui reste intact. Avec un scénariste qui la traiterait sur la durée, Tigra pourrait s'imposer. Mais tous les personnages n'ont tout simplement pas le même capital de chance...

Xavier Fournier

Un moment dans la vie de Tigra : Son oppression par la Cagoule et ses sbires (ci-dessus). Dans un premier temps c'est une humiliation mais par la suite Greer Nelson aura plusieurs fois l'occasion de se venger du gang et de démontrer qu'il ne faut pas jouer avec la femme-chat.

Finalement quand on veut montrer que Tigra désire être plus romantique avec Pym, on passe d'abord par une scène où l'héroïne se rhabille



LE GARDIEN DES COULEURS

IL EST BEAU GOSSE ET PLUTÔT COOL, MAIS ÇA NE LE REND PAS MOINS TALENTUEUX ! TYLER KIRKHAM, 30 ANS CETTE ANNÉE, EST UN DESSINATEUR QUE DC N'A PAS L'INTENTION DE LAISSER FILER ! APRÈS UN PASSAGE REMARQUÉ SUR **GREEN LANTERN CORPS**, ON LE FAIT SUIVRE KYLE RAYNER, SON PERSONNAGE FÉTICHE, SUR **GL NEW GUARDIANS** OÙ IL CONTINUE D'AVOIR UN BEAU SUCCÈS. AVANT ÇA IL ÉTAIT PASSÉ PAR L'ÉCOLE TDP COW, AVEC NOTAMMENT THE DARKNESS CROISANT AU PASSAGE WOLVERINE ET SUPERMAN. RÉCEMMENT ON L'A VU SUR **TEEN TITANS** ET IL ANNONCE MÊME QUELQUES PROJETS EN CREATOR-OWNED !

- Green Lantern Corps
- The Darkness/Wolverine
- Amazing Spider-Man
- Teen Titans
- Green Lantern : New Guardians

Pourquoi avoir décidé de vous lancer dans les comics ?
Mon frère (qui a deux ans de plus que moi) était à fond dans les comics et je le suivais là-dedans, mais en même temps, je voulais être différent. Et comme il était fana de Spider-Man... J'ai choisi de collectionner plutôt les épisodes des X-Men. Surtout Wolverine que je trouvais génial comme personnage, ce rebelle au grand cœur me parlait particulièrement. Et puis la vérité c'est que j'adorais déjà le dessin, je voulais dessiner tout le temps. Je trouve que ça vous emmène rapidement dans un autre monde. L'art c'est à la fois cool et révolutionnaire, ça n'a donc que des avantages ! On était dans les années 90, j'étais petit quand Image est arrivé. Très vite, j'ai lu tout ce qu'ils sortaient. J'adorais leurs traits et leurs couleurs. C'était différent de ce qui se faisait jusque-là, ça allait encore plus loin. Je dois même avouer qu'à l'époque où je les lisais sur le chemin de l'école certains dessins me troublaient franchement (à l'âge de 10 ans, on peut comprendre, NDLR). Jusqu'à maintenant Jim Lee, Todd Mc Farlane et Marc Silvestri restent les auteurs qui m'ont le plus influencé. Sans doute parce que j'ai recopié leurs dessins des centaines de fois pour m'entraîner pendant mes plus jeunes années !

Ça tombe bien, vous avez démarré chez l'un d'entre eux !
Oui ! En fait j'ai eu de la chance, un ami m'a mis en contact avec Top Cow, j'ai pu leur montrer mon travail, ensuite on est resté en contact un moment et finalement quand j'ai déménagé en Californie j'avais un boulot chez eux ! J'aimais beaucoup aussi le travail des plus jeunes de cette époque Joe Mad ou David Finch par exemple.

Sauf erreur de ma part, vous rencontrez d'abord Renae Geerlings, rédactrice de Top Cow à l'époque, puis Raven Gregory, scénariste qui cherchait un dessinateur pour The Gift. Il vous fait faire des essais et c'est parti pour six épisodes, c'est bien ça ?
Oui, c'était un projet extraordinaire pour moi et pourtant j'étais terrifié ! C'était la première fois qu'on me confiait une vraie série, donc je voulais faire au mieux, maintenir de la qualité dans mes dessins et en même temps je devais absolument tenir les deadlines ! La série est honorable au final, j'ai travaillé dessus plusieurs mois avant qu'on ne m'invite à devenir partie intégrante du studio Top Cow et comme je le disais, j'ai accepté et décidé de déménager à Los Angeles avec ma femme pour en faire véritablement mon métier. Depuis je suis retourné là où je suis né vers Salt Lake city mais durant ces cinq années en Californie j'ai beaucoup appris. J'ai fait également quelques projets Marvel entre-temps et eu quelques contacts avec DC, bref, je démarrais ma carrière.

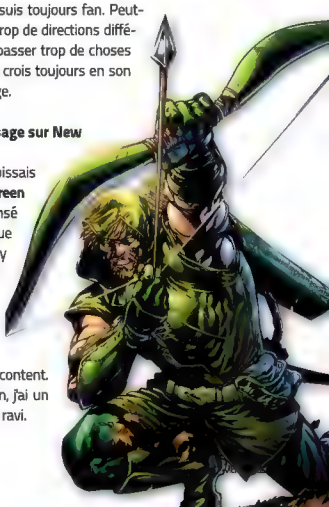
Top Cow vous confie alors un personnage maison assez populaire à l'époque et même encore aujourd'hui, The Darkness, que pensez-vous de lui ?
Je l'aime beaucoup ! Je l'aimais déjà quand j'étais plus jeune d'ailleurs. Ce n'est pas vraiment un héros, encore moins un super-héros, c'est plutôt un anti-héros, mais je trouve que l'identification au personnage marche bien, en tout cas pour moi. Je souffre avec lui, même s'il fait de mauvaises choses... Après tout il doit quand même faire face à une sacrée malédiction ! Et sa vie est en enfer... Vous vous êtes déjà demandé ce que vous feriez à sa place ? Des tas d'êtres humains ne seraient sans doute pas plus gentils que lui ! Et n'utiliseraient pas leurs pouvoirs pour faire le bien non plus...

On vous confie même deux crossovers en vue : Darkness/Wolverine et Darkness/Superman, une sacrée responsabilité !
Oui, mais c'était super ! Et c'est mon travail sur **Darkness/Superman** qui m'a permis ensuite d'entrer chez DC comics ! Ils avaient bien aimé ce que j'avais fait, on était restés en contact, notamment avec l'éditeur de Superman, Eddie Berganza, si bien que quand mon contrat Top Cow s'est terminé, ça tombait bien, ils m'ont proposé de travailler chez eux, sur Green Lantern. Le film allait sortir quelques temps après, le timing semblait parfait, j'ai accepté ! Pourtant je n'en menais pas large au début, je me souviens avoir pensé : « *Oh la la autant de personnages et de mondes différents, ça va être un sacré challenge* », mais j'étais ravi.

Depuis, vous êtes devenu le spécialiste des "Lanterns", vous avez dessiné les Green, les Red les Blue, quels sont vos chouchous ?
Les Green, sans hésitation... Et parmi eux, je dois bien dire que mon préféré c'est Kyle Rayner. J'ai tellement travaillé sur lui et je l'ai tellement dessiné que j'ai l'impression de le connaître parfaitement ! Du coup j'en redemande, DC et les lecteurs aussi visiblement ! Dans **New Guardians**, j'ai essayé de le rendre un peu plus cool que ce qu'il était auparavant, visuellement du moins, je lui ai fait les cheveux un peu plus longs, je lui laisse un peu de barbe, d'ailleurs je ne vois pas très bien quand il aurait le temps de se raser ! Bref, je l'ai fait me ressembler un peu plus et du coup je l'aime encore davantage ! (rires) On m'a demandé si j'allais carrément le dessiner barbu, ça me ferait rigoler mais je ne suis pas sûr que ça passerait, il faudrait que je suggère à Tony d'écrire ça dans le scénario pour voir si c'est approuvé ! Au passage, j'aime aussi beaucoup les Yellow Corps et Sinestro.

Le film Green Lantern était plutôt décevant, il n'a donc pas eu l'impact attendu sur les comics de cette série ...
Ce n'était pas ce que j'attendais moi non plus, c'est vrai, et DC non plus. On aurait aimé que ça embarque le public tout entier dans l'univers des Green Lantern, mais ça ne change pas les sentiments que j'ai personnellement pour le personnage, je suis toujours fan. Peut-être qu'ils ont essayé de prendre trop de directions différentes en même temps, de faire passer trop de choses d'un coup, c'est dommage, mais je crois toujours en son potentiel, c'est un grand personnage.

Comment s'est passé votre passage sur New Guardians ?
C'était une nouvelle série, et j'angoissais un peu au début, de quitter **Green Lantern Corps**... Mais DC a pensé que ce serait bien qu'on continue ensemble, mon scénariste, Tony (Bedard) et moi, on a réfléchi et finalement on a suivi Kyle sur **New Guardians** ! Et je ne le regrette pas, la plupart des gens apprécient la série, et personnellement, j'en suis assez content. J'avais peur mais ça se passe bien, j'ai un contrat exclusif avec DC et j'en suis ravi.



De Top Cow à DC en passant par Marvel, Tyler a su faire preuve d'une grande diversité. Ce qui ne l'empêche pas d'avoir quelques favoris comme Sinestro (en haut).

Quels rapports avez-vous avec votre scénariste, Tony Bedard ?

Tony est devenu un ami. C'est un excellent artiste et il a le sens du travail d'équipe. C'est très agréable de bosser avec lui. Sur **New Guardians,** on a vraiment travaillé ensemble, main dans la main. Il m'envoyait des scripts assez détaillés avec des tas d'informations, mais en même temps il me laissait de la place pour une certaine interprétation. Je ne me suis jamais senti restreint par ses indications, c'est vraiment bien quand ça se passe comme ça.

Sur d'autres projets ça s'est moins bien passé ?

Oui, par exemple sur **Darkness/Wolverine**, ce n'était pas le projet en lui-même le problème, mais la façon dont il s'est déroulé, et c'est dommage parce que que j'étais surexcité à l'idée de le faire à l'époque. Mais en fait, comme j'étais chez Top Cow et que c'était eux qui avaient la relation avec Marvel, je n'avais aucun contact avec mon scénariste. Il dictait ses idées à Marvel qui les dictait à Top Cow et on me transmettait le message. Et en plus les deadlines étaient complètement folles ! J'étais super content de dessiner Wolverine pourtant, mais les conditions n'étaient pas réunies, du coup c'est l'un des trucs que j'aime le moins dans toute ma carrière !

Et sur les deux épisodes d'Amazing Spider-Man que vous avez faits avec J.M. Straczynski vous n'avez pas eu de contact avec lui ?

Non, c'était le même schéma, je travaillais à travers Top Cow, donc, pas de contact avec lui, pourtant j'en rêvais. À l'avenir peut-être qu'on se croisera véritablement sur un autre projet ! En tout cas, c'est sûr que ce schéma de travail n'était pas le bon. Je peux le dire d'autant plus maintenant que j'ai essayé un autre système ! Depuis que je suis chez DC, j'ai une vraie relation avec mes éditeurs et mes scénaristes, on forme une véritable équipe, on donne son avis, ça rend le travail plus agréable et plus intéressant je vois bien la différence. Mais j'ai adoré **Civil War** et c'était vraiment un plaisir de faire ces deux épisodes préludes, ça m'a donné l'impression de participer un peu à cette magnifique aventure. J'admire beaucoup le travail de Steve Mc Niven et je trouve que **Civil War** a redéfini l'univers Marvel d'une manière exceptionnelle, ce sont mes épisodes favoris des 5 dernières années je pense.

Que faites-vous en ce moment ?

Je débute **Teen Titans**, j'ai fait un épisode de **Superman** et j'adorerais recommencer ! Remarquez, je veux bien aussi faire du Batman et encore du Green Lantern ! Mais Hal Jordan cette fois-ci. Et je crois que je vais faire des crossovers aussi ! Bref ça me fait plein de possibilités ! Et puis je prépare une série en creator-owned que je vais co-écrire avec Keith Thomas et qui devrait sortir l'an prochain chez un petit éditeur qui s'appelle Zenescope, qui édite une nouvelle version comics d'**Alice au pays des merveilles** et des contes de Grimm. C'est David Miller qui la dessinera, il est assez nouveau dans le milieu mais très doué. C'est leur premier comic-book à tous les deux et je suis très content que ça voit le jour. J'ai évidemment dû demander la permission à DC pour glisser ce projet dans mon emploi du temps, mais ils ont dit oui à partir du moment où je ne dessine pas et où je continue de respecter mes deadlines. Je suis aux anges, ça me change de co-écrire et je pense que ça me permet de progresser dans ce métier en voyant les choses d'un autre point de vue.

Vous ne dessinez pas de femmes si souvent que ça avec vos séries Green Lantern, ça vous manque ?

Je ne sais pas trop, je crois que je ne m'étais pas vraiment posé la question comme ça, en tout cas pas en ce moment ! J'aime dessiner les femmes bien sûr, mais dernièrement j'ai eu l'occasion de dessiner Bleez (une des Red Lantern) et Fatality (dont on m'a même demandé de redesigner le costume au passage) et Star Sapphire, c'est déjà pas mal ! À l'époque de Darkness j'avais surtout des monstres à dessiner, donc j'aurais pu me plaindre… et encore j'aime bien les dessiner aussi ! (rires) Aujourd'hui en tout cas, je trouve que c'est assez équilibré !

À l'époque de Darkness, vous vous seriez vu sur une série avec une héroïne comme Witchblade par exemple ?

Hum, pas trop, non… Gérer une héroïne pareille sur des mini-séries ou des cross-sovers à la rigueur, mais pas sur une série régulière. Et de toute façon j'étais vraiment plus fan de Darkness que de Witchblade.

À la même époque vous avez aussi dessiné Tomb Raider et Legacy of Kain, vous êtes toujours fan de jeux vidéo ?

Ça oui, définitivement ! Je ne joue plus autant que je le voudrais, mais dès qu'il y a un "gros" jeu qui sort, comme par exemple le dernier **Final Fantasy**, le dernier **Assassin's Creed** je me précipite pour l'acheter ! En plus je n'aime pas un seul genre de jeux, j'en aime plein ! Et au bout d'un moment, il faut me décoller de ma console !

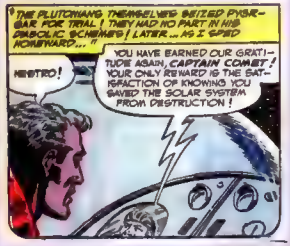
Vous avez fait une tournée française récemment. Vous étiez notamment à Comics Expo à Paris sur le stand d'Apo (k) Lyps, qu'avez vous pensé de cette visite ?

J'adore me promener dans les rues de Paris, d'un point de vue architectural c'est extraordinaire ! Tous ces monuments médiévaux ou Renaissance c'est vraiment impressionnant ! J'ai un jeu vidéo que j'affectionne particulièrement qui se déroule dans ce genre de décors et là dans la rue je me croyais dedans, c'était fou ! J'ai pris des photos en permanence pour plus tard ! J'ai bien aimé les rencontres avec mes fans aussi, j'ai découvert un peu la BD franco-belge, car avant ça, à part Olivier Coipel, je ne connaissais pas grand-chose ! (rires) Ce n'est pas tout à fait de ma faute : chez mon comic-shop habituel à côté de chez moi, je ne crois pas qu'il y ait beaucoup d'autres choix ! En tout cas j'aime bien votre façon de vivre ici, j'ai déjà envie de revenir !

Propos recueillis par Lise Bentzmann

LES GARDIENS DE L'UNIVERS

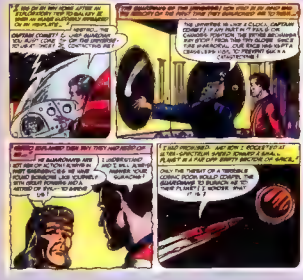
FANS DE GREEN LANTERN, VOUS CONNAISSEZ LES GARDIENS DE L'UNIVERS, LES PETITS EXTRA-TERRESTRES BLEUS UN PEU CARACTÉRIELS QUI SONT PAR AILLEURS LES PATRONS DU GREEN LANTERN CORPS. MAIS SI ON VOUS DISAIT QU'ILS NE SONT PAS SI PETITS QUE ÇA, QU'EN PRIME ILS SONT ORANGE ET QU'ILS FONT TRAVAILLER D'AUTRES D'HÉROS DE DC POUR SAUVER L'UNIVERS. À MOINS QUE... CE NE SOIENT PAS LES MÊMES ?


THE PLUTCHIANS THEMSELVES SEIZED PYSRIDE FOR TRIAL ! THEY HAD NO PART IN HIS DIABOLIC SCHEMES ! LATER ... AS IT SPED HOMEWARD ...
NESTRO!
YOU HAVE EARNED OUR GRATITUDE AGAIN, CAPTAIN COMET ! YOUR ONLY REWARD IS THE SATISFACTION OF KNOWING YOU SAVED THE SOLAR SYSTEM FROM DESTRUCTION !

Officiellement la frontière entre le Golden Age (la première génération de super-héros) et le Silver Age (le renouveau, avec l'arrivée de héros comme Flash version Barry Allen) se situe au milieu des années 50. Officiellement car, si on y regarde bien, dès le début de la décennie les scénaristes de DC commencèrent à lorgner sur des idées nouvelles.

Alors que le public était déjà un tout petit plus vieux et que les auteurs avaient, par la force des choses, gagné en expérience, ils lorgnaient de plus en plus sur une science-fiction beaucoup plus élégante qu'en 1940. C'est ainsi que fut lancé Captain Comet, une sorte de Superman revu et corrigé pour l'époque. Apparu en 1951 (**Strange Adventures #9**) Comet était un mutant, un homme né 100 000 ans en avance sur son temps qui, du coup, passait le plus clair de ses aventures à repousser des menaces venues de l'espace, contre lesquelles l'humanité "normale" ne pouvait rien. Création du scénariste John Broome, Captain Comet était réellement en avance sur son temps. Il annonçait un peu les règles du Silver Age avant l'heure. La meilleure preuve en est sans doute un épisode intitulé *The Guardians of the Clockwork Universe (Les Gardiens de l'univers mécanique)*, dans **Strange Adventure #22** (juillet 1952). Dans l'histoire, Captain Comet reçoit un message télépathique des mystérieux Gardiens de l'Univers, qui le convoquent sur une autre planète où la végétation est orange. Les Gardiens, qui sont des êtres à la peau également orange, lui expliquent alors que l'univers est réglé comme une horloge. Les éléments qui s'y trouvent se déplacent selon un ordre et une vitesse prédestinée. Ainsi Comet découvre une sorte de tour de contrôle où les Gardiens vérifient que divers corps célestes (dont la comète de Halley) sont au bon endroit et au bon moment. D'ailleurs l'implication n'est pas mince puisque Captain Comet lui-même doit ses pouvoirs au passage d'une comète alors que sa mère était enceinte. De là à croire que les Gardiens ont joué un rôle dans sa création, il y a un pas... que le scénariste ne franchit pas. Le but de la présence du héros est autre : Nestro, le chef des Gardiens, lui explique qu'ils ne sont pas des hommes d'action. Aussi, quand il y a des problèmes, ils ont pour habitude de faire appel à des champions, y compris Radea, une super-femme que Comet a rencontrée dans un épisode précédent. Immédiatement Captain Comet est également recruté pour l'occasion. Après avoir vaincu la menace du numéro, alors qu'il reprend la route de la Terre et reçoit un message de félicitations de Nestro, Captain Comet médite « Les Gardiens de l'Univers ! Ils combattent pour la même chose que moi... Pour la paix et la justice ! Je répondrai toujours à leurs convocations ! » Il pourrait s'agir d'une parole en l'air (le plus clair du temps les épisodes s'achevaient souvent sur ce genre de promesses envers des personnages qu'on ne revoyait jamais) mais pourtant dès **Strange Adventures #35**, Captain Comet est à nouveau convoqué par Nestro, cette fois pour protéger le système solaire. Les années passent. Captain Comet disparaît et DC entre dans le Silver Age, relançant les uns après les autres ses héros dans de nouvelles incarnantions. C'est au même John Broome qu'on confie la tâche d'inventer un nouveau Green Lantern, Hal Jordan, qui hérite d'une bague léguée par un extra-terrestre, Abin Sur. Ce n'est que par la suite qu'on découvrira que les Green Lantern Corps travaillent pour... les Gardiens de l'Univers. Des gardiens qui, encore une fois, répugnent à intervenir eux-mêmes, préférant donner des instructions aux champions que sont les Green Lanterns. Scénaristiquement, il est clair que Broome écrit les deux versions des Gardiens comme s'il n'y en avait qu'une qui, avant d'utiliser des Green Lanterns, aurait demandé de l'aide à des « freelances » comme Captain Comet. C'est sur le plan visuel que les deux races se distinguent réellement. Partant sans doute du principe qu'il était inutile d'être raccord avec de vieux épisodes, Julius Schwartz suggérera au dessinateur Gil Kane de donner aux nouveaux Gardiens un look de Ben Gourion (le premier président d'Israël). Les Gardiens orange passèrent donc à la trappe. Enfin pas tout à fait puisqu'après avoir inventé Nestro en 1952, John Broome donna un certain Sinestro à Green Lantern. Comme quoi rien ne se perd !

Xavier Fournier



STRANGE ADVENTURES
LANDED... BEFORE A BRANCH STRUCTURE SHAPED LIKE AN ENORMOUS CLOCK ..."
THIS COULD BE A TRAP ... BUT I'VE COME TOO FAR TO TURN BACK NOW ...
"AS I PASSED INTO THE CLOCK BUILDING, THERE WAS A COLD GLOW OF ENERGY WHICH ENVELOPED ME. DEMANDS TRANSFER, TIGHTER!"
UNISH! WHOEVER'S CONTROLLING THIS UNCANNY ELECTRICAL CHAIN ... HAS AN ODD WAY OF TREATING FRIENDS!
"WITH ONE SURGE OF HYPERTONIC MUSCLES, I BROKE FREE ... AND AS I DID SO ..."
EXCELLENT, CAPTAIN COMET! THAT CHAIN WAS ONLY TO TEST YOUR STRENGTH! AS A CHAMPION FOR THE GUARDIANS OF THE UNIVERSE, IT WOULD NOT HAVE MARRED YOU! COME...
"A CHAMPION ... BY CURIOSITY MOUNTED ... AND BY TELEPATHIC MEANS I SECRETLY PROBED THE MIND OF THE CREATURE BEFORE ME ..."
THE UNIVERSE IS LIKE A CLOCK! IN ITS RIGHT IN IT FAILS OR CHANGES FROM THE ENTIRE STRUCTURE OF ALL THE PLANETS AND STARS!
"THE INFORMATION WAS FANTASTIC -- BUT NO MORE SO THAN THE HUGE ROOM INTO WHICH MY GUIDE LED ME ..."
SIRIUS HAS COMPLETED ITS GALACTIC CIRCUIT EXACTLY ON TIME ...
HALLEY'S COMET IS 1/4 SECOND BEHIND SCHEDULE! MAKE A NOTE TO CHECK ITS ORBIT ...
GREAT SCOTT! THEY'RE TAMING THE MOTIONS OF ALL THE PLANETS AND STARS!

MOOSH-TOUS MOOSH! VOUS ÊTE VENDREZ PLUS OBÉISSANT À MA VOIX! CRAINEZ AUSSI LE BOND DU LAC JE VOUS JETAI DANS LA GUEULE DES PIRANHAS DE SKETCHEUC! LE MYSTÈRE DE TOUT! BOUGEAI AU FOND DE VOS YEUX TOUS MAUVAIS! QUE LES CAUCHEMARS VOUS FULENT! VOUS LES AVEZ TRÈS MAUVAIS! CRAINEZ-VOUS PAS? CRAINEZ-VOUS PAS!
VOUS TOUS ME VOUS AIME! ÊTES-VOUS DONC OUI? OU ÊTES-VOUS DONC NON? OU DANS LE SAUVAGE? ALORS! ET QUEL MAÎTRE? LE SUPRÊTE MAMMIFÈRE! MON PROF (ENFIN LE DES BAINS)

PHILIPPE DRUILLET
RETOURS D'INFLUENCE

« Il y a un lien graphique évident entre Jodo et moi, et j'en suis fier. C'est un grand bonhomme ». Nous a confié Philippe Druillet. Une phrase qui, bien entendu, nous a donné envie d'en savoir plus sur les liens qui tissent entre son art et les comics.

Le personnage est légendaire, il fut l'un des co-fondateurs de **Métal Hurlant**, mais aussi historique puisqu'il bouleversa les codes jusqu'à lui bien établis de l'art séquentiel et enfin intimidant, lui qui toujours a proclamé avec poigne ses engagements artistiques et culturels. On l'imagine volontiers, tout là-bas, à l'autre bout du fil, siégeant sur un trône de pierres sculptées jusqu'à l'infiniment petit, entouré de deux gardes gigantesques casqués et en armures métalliques gravées, dans un temple païen démesuré où même l'écho de notre conversation ne parvient pas à atteindre le plafond, lançant des éclairs pourpres avec des yeux qui ont vu des mondes que seuls ses doigts peuvent nous montrer. Il se révèle pour autant chaleureux et affable, courtois et avenant et, malgré un emploi du temps aussi chargé que ses doubles pages, disponible, s'enflammant à l'évocation de ses collègues américains « *Jim Steranko et Neal Adams sont des amis !* » Mais les affinités entre Druillet et la culture des comics sera plus précoce. « *Tout jeune, l'un des personnages qui m'a le plus marqué, c'est Le Fantôme de Lee Falk et d'ailleurs, toutes ces bagues, autour de mes doigts, viennent de là* ». L'empreinte sera semble-t-il durable car outre ces bijoux suggérés par les deux alliances du personnage masqué et qu'aujourd'hui encore il arbore, les motifs du crâne de squelette, des tribus sauvages et primitives ou de la végétation luxuriante de la jungle du Bengale, ainsi que la dimension mythique du héros en collants violets (rouges pour les publications françaises) et qui sans cesse revient après sa mort, traverseront toute l'œuvre du créateur français (pensons à **La Nuit** pour les crânes et les tribus, à **Salammbô** pour la nature foisonnante et à Lone Sloane qui continûment renaît de ses cendres et qui dans **Chaos** acquiert véritablement le statut de mythe).

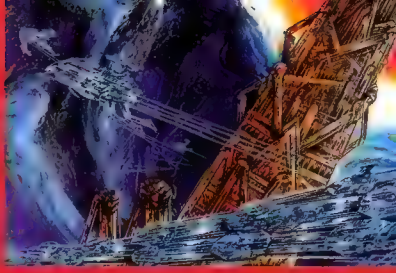
« *Le deuxième héros de comics qui imprégna mon enfance ? Tarzan, bien entendu ! Celui de Foster, classique et épuré, puis celui de Burne Hogarth. Surtout celui de Burne Hogarth* ». C'est ce dernier, sûrement – avec aussi l'architecture de Gaudi – qui orientera le goût de Philippe Druillet vers le baroque. Si l'exagération des anatomies et des mouvements du seigneur de la jungle influeront peu sur les compositions du dessinateur toulousain, la surcharge ornementale, en revanche, ainsi que la tension des lignes de force ou encore l'exubérance des décors sont autant de caractéristiques de ce mouvement pictural qui irrigueront ses mises en pages et jusqu'à ses œuvres les plus récentes. Du baroque mâtiné de maniérisme, pour être plus précis – tout comme chez Hogarth, du reste – parce que comme dans cette période de la rupture avec la Haute Renaissance, on trouvera chez Druillet une fracture assumée avec la justesse anatomique, l'exactitude de la perspective ou la douce harmonie des couleurs. Quant aux images sombres – qui croiseront l'influence de **Lovecraft** – le jeu des symboles (omniprésence des triangles virils et des cercles féminins), ou les citations d'œuvres classiques (**Chaos** est parsemé de vers entiers de Baudelaire, Verlaine et Rimbaud), ce sont autant de spécificités maniéristes qui pénétreront son art. Mais les années passent et Philippe Druillet grandit. Restera-t-il en contact avec cette bande dessinée qui nous vient d'outre-Atlantique ? « *C'est vrai, je ne suis pas trop fan de super-héros, hormis, cela va de soi, de Silver Surfer et son lyrisme tragique* ». Un Surfer d'Argent auquel il fera référence avec un Lone Sloane chevauchant, à la fin de **Chaos**, un surf rouge et métallique. Reste que la BD américaine ne se limite pas aux récits super-héroïques.

LES COMICS DE L'ÂGE ADULTE

« *J'ai une vingtaine d'années lorsque je découvre, à la fin des années 60, le fanzine* **Zap Comix** *et par la même occasion Robert Crumb, un des leaders de l'underground issu de la contre-culture américaine* ». L'influence de Crumb sera on ne peut plus manifeste dans **Vuzz** et son humour noir, trash et outrancier, une des seules productions de Druillet où le dessinateur sautera pratiquement l'étape du crayonné et adoptera une dynamique créatrice en roue libre et quasi automatique. Et puis il y a ceux qui deviendront ses amis. « *Neal Adams, j'admire l'élégance de son trait* ». Et aussi, peut-être, les multiples formes qu'il donne à ses cases, là où celles-ci, généralement, n'étaient que rectangulaires. « *J'aime beaucoup Jim Steranko, également* ». Un Steranko dont nous retrouverons quelque chose des costumes, des machines ou des décors spatiaux dans le graphisme du Français. « *Il avait un magazine. Il a fait un superbe article sur moi, une fois, je crois bien que le titre, en couverture, était* ***Master of the Universe: Philippe Druillet*** *!!!* » (il s'agit en fait de **Mediascene #23** de février 1977). Ainsi, avant le premier numéro de **Heavy Metal** aux U.S.A. - qui sera publié en avril de la même année - les mondes de Druillet, avec leur impact puissant et leurs innovations narratologiques, traversent l'Atlantique et vont impressionner puis influencer les dessinateurs américains. Car ne nous y trompons pas, les compositions explosées de David Mach dans son **Kabuki**, les citations picturales de David Mazzucchelli dans son **Daredevil** (Picasso et autres peintres européens), les décors luxuriants du **300** de Frank Miller, où les lances des combattants touchent à l'abstraction en se muant en grilles graphiques, sont à n'en pas douter autant de voies ouvertes ou de chemins tracés (concepts et motifs) par le créateur de Lone Sloane. Va-et-vient des influences... Et comment expliquer, ce choc en retour, ce rayonnement boomerang de Philippe Druillet dans le pays des super-héros ?

AU-DELÀ DE TOUS LES HORIZONS

C'est que le créateur est allé beaucoup plus loin encore que tous les maîtres des comics qui l'ont imprégné. Tous ont quelque peu bouleversé les horizons d'attentes de leurs lecteurs. Neal Adams change la géométrie traditionnellement rectangulaire des cases en introduisant des vignettes obliques, triangulaires ou circulaires et qui suivent parfois les lignes de force de l'action dépeinte ? Un Druillet novateur leur donnera des contours inédits et alambiqués, conçus selon l'architecture visuelle de la planche, et les fera littéralement exploser dans tous les sens, donnant au pictural la chance de s'afficher pleinement au sein du narratif. Jim Steranko impose des scènes épiques en doubles pages fouillées ? Un Druillet audacieux enchaînera dans ses récits deux, trois, voire quatre doubles pages sans craindre d'interrompre la dynamique de l'histoire contée. Jack Kirby insère des photographies dans ses agencements dessinés ? Un Druillet grave et authentique intégrera des portraits vrais et délicats de sa compagne défunte au sein de ses délires crus, nihilistes et enluminés. Robert Crumb conteste la culture et établit des ponts entre divers éléments de la culture contestataire (comics et blues) ? Un Druillet intelligent et engagé ira jusqu'à bâtir des passerelles entre culture officielle et contre-culture (poésie et bande dessinée - Baudelaire dans **La Nuit** et **Chaos** - littérature et science fiction - interpénétration du monde de Flaubert et de l'univers de Lone Sloane dans **Salammbô** - opéra et hard-rock, sculpture et infographie). Lee Falk apparie la figure du justicier masqué à l'emblème de la mort ? Un Druillet métaphysique et explorateur de la condition humaine n'aura de cesse de faire de cette mort non pas un simple motif, mais bien un thème central et décliné dans toute son œuvre.



En haut : dessin feutré et couleurs pastels appliquées aux formes de base.

En dessous : un Lone Sloane aux allures de Silver Surfer.

Au centre : la tension graphique chez Druillet.

UNE ESTHÉTIQUE DE LA MORT

Prenons son album **Là-Bas, Vuzz : épilogue**. À la fin de son périple, ballotté par des forces qui le dépassent (comme toujours chez le dessinateur - le jeu emblématique de ses personnages à cet égard étant Urm le Fou), le héros choisit de mourir en guerrier. Nous le voyons, dans l'une des ultimes planches, acculé, menacé par les lances d'ennemis anonymes et ténébreux (comme à la fin de **La Canonnière du Yang Tse** de Robert Wise où Jake Allman/Steve McQueen combat dans l'obscurité des ennemis invisibles car au fond, c'est la mort elle-même qu'il affronte), s'appuyer contre le bord de la case, comme s'il refusait obstinément de quitter le champ de la diégèse (l'univers spatio-temporel de l'histoire). Mais deux planches plus loin, criblé de flèches, il sera dans la dernière vignette totalement décadré alors que n'apparaît dans l'image qu'un trait planté dans son front. Le dessinateur, dans la planche d'après, récupère le personnage dans le champ mais dans la case du bas (horizontale celle-là, autrement dit interminable dans le temps), il sera encore une fois décadré, quittant le champ mais aussi le cadre de l'histoire (puisque celle-ci prend fin). Considérons à présent son album **La Nuit**. Toujours vers la fin, Mains d'Acier dit au héros qui, depuis le début du récit aura énergiquement combattu ses nombreux adversaires, et qui semble soudain hagard, songeur et comme absent : « *Heintz rêve sa mort*

Plus de frappe pour lui ! » Là encore, le personnage principal – métaphoriquement cette fois – est en train de quitter le champ diégétique qui n'est que batailles farouches. Dans la planche finale, exempte de vignette, il termine désintégré, se diluant dans le blanc de la page, disparaissant définitivement du cadre diégétique : « *Oui, c'est exact, un peu comme à la fin de* ***Thelma et Louise*** *de Ridley Scott où la mort choisie et lumineuse s'achève dans un fondu au blanc* », concède le dessinateur. Ainsi, chez Philippe Druillet, tout se passe comme si la mort se déroulait en deux temps : nous quittons tout d'abord et progressivement le champ de nos vies pour, enfin et irréversiblement en quitter le cadre, dans un néant éclatant porteur d'une suprême interrogation. Si du reste nous collectons les mots clés de La Nuit (ceux qui véhiculent la thématique de fond), nous trouverons « mort », « courrons » et « caresse ». Le deuxième terme exprime le seul libre-arbitre de l'humain : aller vers la mort de son propre chef. Le troisième contient l'espoir d'une libération étrelante et douce. Notons cependant que dans **Chaos** et **Lone Sloane Délirius 2**, les fins, encore des fondus au blanc, sont pour autant plus optimistes. « *En fait, peut-être bien que voyant s'approcher cette mort le plus tard possible n'est-ce pas, peut-être qu'après tout, je tente de composer avec elle !* » Quant à **La Nuit**, c'est assurément un objet d'art unique qui mérite une attention particulière.

Dessus : Vatz, ou l'influence de Zog-Lomax.

Ci-contre : autoportrait de l'artiste.

Dessous : guerriers inquisants et en pied qui rappellent ceux de Stephen Platt dans son Saul Sago.

LA CLÉ DE VOÛTE D'UNE PIERRE ANGULAIRE

Toute l'œuvre de Druillet, c'est manifeste, constitue une pierre d'angle de l'histoire du 9e art. Et cette pierre granitique gravée de baroque, de fantastique et de science-fiction, possède elle-même une clé de voûte, un point central où convergent tous les motifs, tous les thèmes, toutes les innovations, toute la singularité et le génie créatif du dessinateur : **La Nuit**. « *Avec ce récit, c'est la première fois dans un album de bande dessinée, même si on l'a déjà vu en littérature, qu'un auteur aborde explicitement, comme je l'ai fait, la vraie mort d'un être aimé.* » Et c'est bien grâce à **La Nuit** que nous pourrons tenter de comprendre comment l'enchaînement de quatre double pages ne nuisent nullement à la tension narrative. Celle-ci est le point fort des conteurs américains, qu'ils choisissent comme médium le roman, le film de cinéma ou les comic-books. Critiquée vers le milieu du XXe siècle par le Nouveau Roman ou certains courants cinématographiques, la tension narrative revient cependant à l'ordre du jour des récits à intrigue et fait l'objet à juste titre d'une nouvelle attention. Dans **La Nuit**, Druillet maîtrise comme jamais cette technique qui s'articule selon trois éléments : le suspense (déroulement d'une action entamée), la curiosité (rétention d'une information dont le dévoilement, pour le lecteur, se fera plus tard dans le récit) et la surprise (qui saisit et relance l'action). Ainsi, tout au début,

dormeurs » ou les « polars », relèvent de la curiosité. Très vite intervient un premier affrontement avec les « crânes » et il s'agit alors de suspense. À cette occasion, la quasi [illegible] bien entendu une surprise qui augure d'une diégèse où tout peut advenir et à tout moment. Ces trois composantes [illegible] surgissent au terme de la fuite en avant des protagonistes.

Et c'est toute la force et la subtilité de l'art du dessinateur qui se révèlent alors : la tension narrative est relayée par la tension graphique. Voilà comment Philippe Druillet maintient toute l'attention de son lecteur alors qu'il passe de la séquence découpée au pictural le plus détaillé. Contraste entre formes de base et formes complexes, opposition entre traits schématiques et dessin abouti, dissension entre zones de ténèbres les plus noires et blanc le plus pur de la page, fausse symétrie de la composition globale, humains minuscules et décors colossaux, perspectives linéaires forcées (ou même abandonnées comme dans les huit dernières planches de **Lone Sloane Délirius 2** où l'espace est réorganisé selon ses propres codes graphiques et symboliques), sont autant d'ingrédients de tension qui ne lâchent pas le regard jusqu'à ce que l'intrigue reprenne.

"LE PLUS FRAPPANT, DANS LES COMICS..."

Constatons toutefois que faire se succéder plusieurs doubles pages est une bravoure séquentielle qui n'appartient qu'à lui, autant dire que si le dessinateur français a systématiquement et magistralement transcendé ses maîtres, et par là même bousculé les codes de son médium, tous ceux qu'il a inspirés, plus prudents, sont en revanche demeurés en deçà de ses hardiesses narratologiques et révolutions esthétiques. Alors, si nous devions résumer ces allers et retours d'influences ? « *Le plus frappant dans les comics, le plus impressionnant, c'est l'art de la couverture et d'ailleurs, Andy Warhol ne s'y est pas trompé ! Et c'est tellement important que lorsque Jean-Michel modifia celle de* ***La Nuit****, les ventes de l'album ont chuté aussitôt mais attention, je n'incrimine pas mon éditeur à qui j'avais pour l'occasion donné mon aval. Torts partagés ! En retour, il me semble que nous, les Européens, et notamment ce que j'appellerais l'école de Paris (Moebius, Arnal, Druillet), nous avons marqué la bande dessinée américaine par le concept de l'album et par le statut d'artiste du dessinateur.* » Et s'il est un auteur, en effet, qui a élevé au rang d'artistes authentiques les discrets illustrateurs séquentiels, c'est bien Philippe Druillet dont les peintures et sculptures, en 1984, seront proposées à l'occasion de la première vente au monde consacrée à un seul dessinateur de bandes dessinées, dans la salle Drouot.

Bernard Oato

MARVEL
marvel.com
TM & © 2012 Marvel & Subs

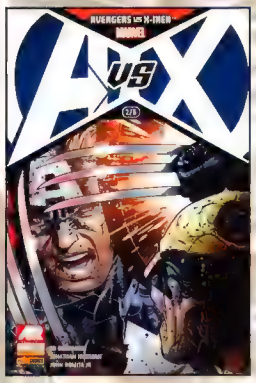
L'ÉVÉNEMENT COMICS DE L'ANNÉE !

AVENGERS VS X-MEN 2

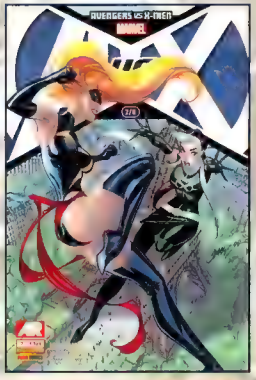
Par Brubaker, Hickman et Romita Jr

48 pages · 4,10 € - À découvrir le 4 décembre

Deux couvertures disponibles



Couverture 1/2



Couverture 2/2 - Tirage limité

MARVEL AR : LES COMICS CHANGENT DE DIMENSION !

Téléchargez gratuitement la nouvelle application MARVEL AR et ajoutez une nouvelle dimension à vos comics. Lancez l'application et cadrez simplement les pages ou les images signalées par le logo AR pour accéder à une foule de bonus exclusifs ! Essayez l'application avec la couverture 1/2 d'AVENGERS VS X-MEN 2 présentée sur cette page.

LA GUERRE ENTRE LES VENGEURS ET LES X-MEN CONTINUE DANS :

AVENGERS VS X-MEN EXTRA 2

48 pages · 4,30 €

Le 4 décembre

HULK 6 • 112 pages • 4,80 € • Le 4 décembre

THOR 6 • 112 pages • 4,80 € • Le 4 décembre

X-MEN 6 • 112 pages • 4,80 € • Le 4 décembre

IRON MAN 6 • 112 pages • 4,80 € • Le 7 décembre

WOLVERINE 6 • 64 pages • 4,30 € • Le 7 décembre

AVENGERS 6 • 112 pages • 4,80 € • Le 4 décembre

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

SPIDER-MAN HORS SÉRIE 1- SPIDER-MEN
Auteurs : Brian M. Bendis, Sara Pichelli.

En librairie dès le 15 février 2013

PREVIEW

UNE DERNIÈRE FOIS...
... QUI ES-TU ?
ÇA, C'ÉTAIT PAS COOL.
ÉCOUTE, SI TU ES BIEN PETER PARKER, JE VEUX JUSTE...
ARRÊTE !
JE VEUX JUSTE TE PARLER.
PAS LA PEINE DE T'ÉNERVER DU...
HÉÉ !
C'EST DES VRAIS LANCE-TOILES ? ILS SONT MÉCANIQUES OU ORGANIQUES ?
QUI ES-TU ?
BEN, SPIDER-MAN AUSSI !
THWAAP
AUSSI ?
HÉ ! JE TE SIGNALE QUE C'EST TOI QUI DÉBARQUES DE NULLE PART ET QUI T'ÉNERVES.
OUAIS... T'AS RAISON. JE SUIS ÉNERVÉ.
SI C'EST PARCE QUE TU ES PETER PARKER, JE DIRAI À PERSONNE QUE C'EST TOI.
PROMIS.
MAIS TOUT LE MONDE VA COMPRENDRE SI TU TE BALADES DANS CETTE TENUE.
MAIS C'EST QUOI, CETTE HISTOIRE DE DINGUE ? JE RÊVE ? JE VAIS ME RÉVEILLER ?

SPIDER-MAN HORS SÉRIE 1- SPIDER-MEN
Auteurs : Brian M. Bendis, Sara Pichelli.

En librairie dès le 15 février 2013

PREVIEW

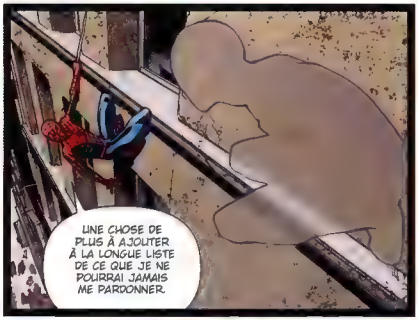
JE RETOURNAIS À L'ÉCOLE ET T'AS DÉBARQUÉ.
ÇA CRAINT !
BON... J'ESPÈRE QUE T'ES BIEN PETER PARKER ET QUE T'ES PAS MORT... PARCE QUE J'AI UN TAS DE QUESTIONS À TE POSER.

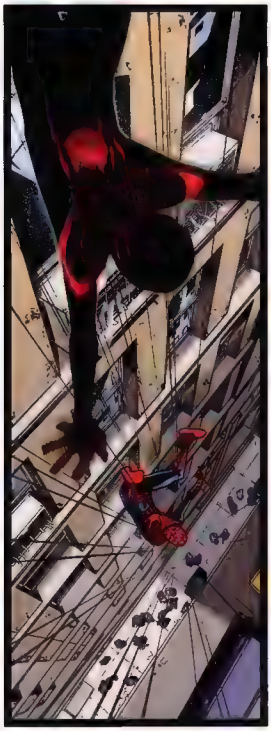
SPIDER-MAN HORS SÉRIE 1- SPIDER-MEN
Auteurs : Brian M. Bendis, Sara Pichelli.

En librairie dès le 15 février 2013

PREVIEW

J'AURAIS JAMAIS DÛ FAIRE ÇA. C'EST TOUTES CES BIZARRERIES...
J'EN PERDS MON LATIN.
SI JAMAIS UN SPIDER-MAN PRÉPUBÈRE A FINI ÉCRABOUILLÉ SUR LE MACADAM, JE NE ME LE PARDONNERAI PAS.





SPIDER-MAN HORS SÉRIE 1 - SPIDER-MEN
Auteurs : Brian M. Bendis, Sara Pichelli.

En librairie dès le 15 février 2013

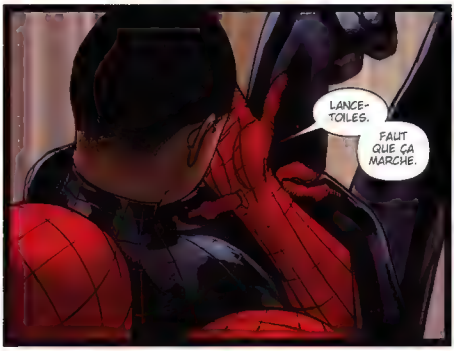
PREVIEW

SPIDER-MAN HORS SÉRIE 1- SPIDER-MEN
Auteurs : Brian M. Bendis, Sara Pichelli.

En librairie dès le 15 février 2013

PREVIEW

D'ACCORD... TU ES DONC... UN GAMIN... ET FORT HEUREUSEMENT PAS UNE VERSION PLUS JEUNE DE MOI-MÊME...
ALORS, TU VAS ME DIRE... COMMENT TU CONNAIS CE NOM ? PETER PARKER ?
ET POURQUOI TU ES SPIDER-MAN ?



SPIDER-MAN HORS SÉRIE 1 - SPIDER-MEN
Auteurs : Brian M. Bendis, Sara Pichelli.

En librairie dès le 15 février 2013

PREVIEW

PARCE QUE LES COMICS DIGITAUX SONT DÉSORMAIS UNE RÉALITÉ INCONTOURNABLE, COMIC BOX VOUS PROPOSE SA SÉLECTION PERSONNELLE DES CRÉATIONS QU'IL VOUS FAUT ABSOLUMENT DÉCOUVRIR... OU PAS !

NOUVELLE ADRESSE

SI VOUS SOUHAITEZ ÊTRE À JOUR AVEC VOS CRÉATEURS DE WEBCOMICS SUR TWITTER, WEBCOMICTWEET EST LE SITE POUR VOUS ! HTTP://WEBCOMICTWEETS.COM/ COLLECTANT LES TWEETS DE PLUS DE 500 AUTEURS ET ILLUSTRATEURS DE WEBCOMICS, VOUS POUVEZ Y TROUVER AUSSI LES TWEETS LES PLUS POPULAIRES DU JOUR, LES DERNIÈRES IMAGES ET LES DISCUSSIONS LES PLUS ACTIVES. C'EST AUSSI ET DE PLUS UN MOYEN TRÈS PRATIQUE DE DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX WEBCOMICS, MAIS AUSSI DE GARDER UN ŒIL SUR LES MISES À JOUR DE VOS FAVORIS.

http://www.stephenking.com/promo/little_green_god_of_agony/

THE LITTLE GREEN GOD OF AGONY

Quand le Maître de l'Horreur se met aux webcomics, cela donne **The Little Green God of Agony**, adaptation de la courte nouvelle du même nom, initialement parue en 2011 dans l'anthologie **A Book of Horrors**. En l'espace de 8 semaines, chaque strip nous conte méticuleusement, et selon le point de vue de son infirmière à domicile, l'histoire de Andrew Newsome, un riche paraplégique quasiment prêt à tout pour en finir avec les douleurs qu'il doit endurer depuis son accident d'avion, et même à être exorcisé par le mystérieux révérend Rideout qui lui promet pouvoir "expulser" sa douleur. Charlatan ou authentique guérisseur ? Encore une fois, Stephen King démontre toute la puissance de sa narration, cette fois sous la forme d'un webcomic, avec l'aide de Dennis Calero (**X-Factor**, **Legion of Super-Heroes**) aux illustrations.

- http://www.stephenking.com/promo/little_green_god_of_agony/
- Auteur : Stephen King et Dennis Calero
- Publication : trois fois par semaine
- Genre(s) : horreur

http://falsepositivecomic.com/

FALSE POSITIVE

Aussi bien inspirés des Contes macabres d'Edgar Allan Poe ou de Lovecraft que des épisodes de **La Quatrième Dimension**, False Positive est une anthologie de courts webcomics d'horreur et de science fiction, comme un brouet dans lequel l'auteur, Mike Walton, aurait versé au fil de ses humeurs les ingrédients de ses pires cauchemars. Dans l'un de ces contes, un homme qui tente de s'arracher une dent douloureuse découvre quelque chose d'inattendu sous la racine. Dans un autre, une femme piégée dans un asile de fous y apprend qu'elle pourrait bien être un dieu. Dix contes noirs qui jusque-là parviennent avec efficacité à tenir le lecteur en haleine sans lui laisser le moindre répit, puisque jamais Walton n'offre d'explication claire à ses strips, ne laissant que le doute, et la peur. Brillant et dérangeant, l'ambiance est mise en valeur par des planches monochromatiques suivant le conte en cours.

- http://Falsepositivecomic.com/
- Auteur : Mike Walton
- Publication : lundi, mercredi, vendredi
- Genre(s) : horreur macabre

LA FIN D'UNE ÈRE

THE DARK KNIGHT RISES - DISPONIBLE - DVD/BLU RAY -WARNER BROS VIDEO

L'ultime volet de la trilogie de Christopher Nolan a fait couler beaucoup d'encre. Encensé par certains, outil de violence pour d'autres (suite aux événements tragiques d'Aurora), le film est l'un des chefs-d'œuvre de cette année. Plus sombre, plus psychologique que son concurrent **Avengers**, **The Dark Knight Rises** conclue l'histoire de Batman, vue par Nolan.

RETOUR FORCÉ

Huit ans se sont écoulés depuis les événements de **Batman, le Chevalier noir**. Gotham City est devenue une ville sûre, grâce à la loi Dent. La ville n'a plus besoin de Batman. Bruce Wayne s'est retiré, fatigué de sa croisade contre le crime. Mais ses rencontres avec Selina Kyle et l'officier John Blake vont l'amener à reprendre le masque pour affronter la nouvelle menace de Gotham : le diabolique Bane.

LA BOUCLE EST BOUCLÉE

Sept ans après son commencement, la trilogie de Nolan s'achève en apothéose. Le cinéaste ne s'est pas reposé sur ses lauriers après le succès du deuxième opus. Le scénario s'appuie autant sur **Batman Begins** que sur **Le Chevalier noir**. Le personnage de Bruce Wayne est clairement au centre de tous les films. Pour autant, les nouveaux arrivants à Gotham ne sont pas laissés de côté. Bane est une menace réelle pour le super-héros, faisant revenir à la surface la Ligue des Assassins. Selina Kyle, alias Catowman, est fidèle à son homologue de papier, oscillant constamment entre le bien et le mal.

Les comics n'ont jamais vraiment donné une Fin à l'histoire de Bruce (il revient toujours sous l'identité de Batman). Nolan ose donner une conclusion à la quête de son héros... tout en laissant une Fin ouverte ! DC et Warner ont le choix de rebooter Batman ou d'utiliser le monde de Nolan pour les futurs longs-métrages de l'Homme Chauve-souris.

ÉDITION DELUXE

Plusieurs versions sont disponibles. Mais l'édition qui attise tous les désirs offre une reproduction du masque brisé de "Batsy". Ce coffret, uniquement disponible sur Amazon, regroupe deux Blu-Ray (Film et bonus) et un DVD (avec copie digitale). Les bonus sont les mêmes que sur les éditions classiques. Les reportages reviennent sur la genèse de la trilogie. Le point d'orgue pour les fans sera sans aucun doute un sympathique documentaire de plus d'une heure sur l'évolution de la Batmobile à travers tous les médias.

Piero

HÉROS SUR PELLICULE

LES SUPER-HÉROS AU CINÉMA PAR OLIVIER DELCROIX AUX ÉDITIONS HOEBEKE - DÉJÀ DISPONIBLE

Certains pourraient penser que les super-héros ont débarqué au cinéma qu'à la fin du XXe siècle. Mais l'histoire d'amour entre les comics et le 7e art remonte à bien plus longtemps... Olivier Delcroix reprend la longue (mais intéressante) liste des adaptations ciné dans un ouvrage très riche. Hors du berceau "papier", comment se tirent les personnages à superpouvoirs ? C'est toute la question explorée ici.

DES SÉRIALS AUX BLOCKBUSTERS

Chef du service cinéma au **Figaro** et au **Figaroscope**, Olivier Delcroix est passionné par le cinéma, bien sûr, mais aussi la bande dessinée. Auteur de documentaires (**De Tintin à Titeuf**), d'essais (**Génération Hergé**) et de BD (**Corto Maltese, la Cour secrète des arcanes**), il signe ici un ouvrage très complet et détaillé sur la transposition des super-héros sur petits et grands écrans. Tout y passe : des premiers sérials de **Batman** et **Captain America**, en noir et blanc, datant des années 1940, en passant par les **Superman** avec le regretté Christopher Reeve, jusqu'aux films Marvel Studios comme **Avengers**. Le journaliste n'oublie pas les adaptations égarées comme le **Fantastic Four** de 1994, sorti sous le manteau en VHS pirate.

CHRONOLOGIQUE ET THÉMATIQUE

L'auteur aborde de manière thématique l'apparition des super-héros au cinéma. Il choisit de parler également des "premiers" super-héros tels que Zorro, Tarzan et Flash Gordon. Il prend le temps d'expliquer aux lecteurs néophytes le concept du héros à pouvoirs et de son importance dans la culture américaine. Ce livre est aussi un bon outil pour se rafraîchir la mémoire. Vous ne vous souvenez plus de ce qui a marché ou pas ? Olivier Delcroix recense les scores et rétablit quelques vérités. Une bonne lecture.

MÉDIA BUZZ

SANG NEUF À STARLING CITY

Arrow recrute Manu Benett (Crixus dans ***Spartacus***) pour se glisser sous le masque de Deathstroke. Le mercenaire est déjà apparu masqué dans le 5e épisode, interprété par le cascadeur Jeffrey Robinson. La CW a ainsi pu recaster le rôle sans que ça ne gêne la continuité de la série. Seth Gabel (l'agent Lee dans ***Fringe***) jouera quant à lui le Comte Vertigo.

WESTON ET KINOLADES

Bien que le projet cinématographique de Deadpool soit au point mort depuis quelques années (Ryan Reynolds est toujours attaché au projet), Activision et Marvel misent sur le mercenaire pour créer une nouvelle franchise de jeux vidéo. Les premières images laissent présager d'une aventure très proche des comics : fusillades, blagues et Wade brisant le quatrième mur ! Sortie prévue au printemps 2013.

LES ENQUÊTES DU S.H.I.E.L.D.

Alors qu'il planche sur la suite d'***Avengers***, Joss Wheedon revient sur le petit écran avec **S.H.I.E.L.D.** ! Se situant dans la même continuité que les films Marvel Studios, la série télé verra de jeunes agents face à des situations extraordinaires. Ming Na (**Urgences**) et Brett Dalton (**Blue Bloods**) ont déjà été recrutés. L'agent Coulson, interprété par Clark Gregg (pourtant disparu dans ***Avengers***) fera son retour dans **S.H.I.E.L.D.** Mais sous quelle forme ?

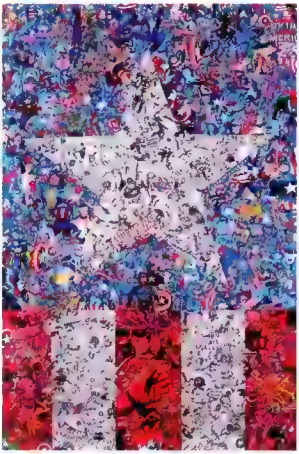
DANS LA TOILE DE L'ARAIGNÉE

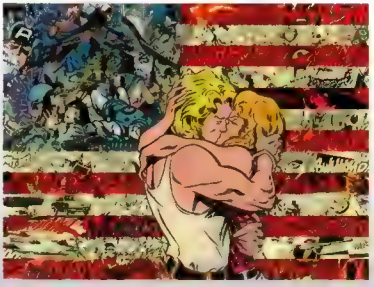
LA SÉRIE AMAZING SPIDER-MAN S'ARRÊTE AU #700 AUX ÉTATS-UNIS EN CETTE FIN D'ANNÉE. UN ÉVÉNEMENT HISTORIQUE, AUQUEL ON TROUVE ASSOCIÉS DEUX FRANÇAIS : OLIVIER COIPEL SIGNE UNE COUVERTURE VARIANTE TANDIS QU'UNE AUTRE EST LA CRÉATION D'UN MYSTÉRIEUX MR. GARCIN.

Mr. Garcin est un artiste montpellierain passionné de collages depuis l'enfance. Aujourd'hui il a 34 ans et s'est fait une spécialité de créer des tableaux à partir de vignettes découpées et recomposées. Un exemple : "L'œil de Spider-Man" est un collage de 120x85 en taille réelle, constitué de silhouettes du tisseur prélevées dans des albums de différentes époques. Jusqu'ici il le faisait dans son coin. Au risque de faire grincer les dents des collectionneurs, du matériel original dont de nombreux titres vintages a été utilisé pour concevoir l'œil de Spider-Man. L'artiste est plus sensible au style de dessins et à la colorisation rétro du Silver Age. Près de 200 heures de travail ont été nécessaires à la réalisation de ce tableau inspiré de la pochette d'un portfolio de Lug dans les années 80. Il s'agit d'un travail d'une minutie impressionnante dont l'intégralité est réalisée à la main. « *J'ai utilisé des bandes dessinées de toutes les époques mais à la base ce n'était pas voulu.* » Un hasard qui fait bien les choses donc, le tableau offrant indéniablement une perspective rétrospective sur la carrière super-héroïque de Peter Parker.

Lorsque Mr. Garcin reçoit un mail de Stephen Wacker (éditeur en chef des séries Spider-Man) début décembre dernier, notre homme a tout d'abord eu « *peur d'avoir des soucis à propos de questions de droits.* » Que nenni l'éditeur est intéressé par le tableau pour en faire la couverture du très attendu numéro anniversaire (et dernier) d'**Amazing Spider-Man** ! Le visuel du tableau avait en effet été posté sur internet, par l'artiste masqué. Et son travail repéré rapidement par les plus hautes sphères Marvel ! Mr. Garcin se consacre pleinement à l'art du collage depuis ces trois dernières années bien qu'il « *découpe depuis tout petit.* » Cette passion pour le découpage dépasse d'ailleurs son intérêt pour le matériel lui même. À l'heure de la numérisation et de l'utilisation de logiciels pointus de colorisation, Garcin évolue à contre-courant. L'informatique est pour lui un moyen de réaliser des agrandissements, plus que de la création pure. Adolescent, il lisait des comics puis s'est tourné d'avantage vers le cinéma et les mangas. Le cinéma des années 50 demeure l'une de ses sources d'inspiration. Son intérêt pour les comic-books date de l'époque de Strange, ce qui explique pourquoi l'artiste puise essentiellement dans les titres Marvel. « *C'est ce que je lisais quand j'étais tout petit et c'est ce que je découpe.* » Il se dit intéressé « *graphiquement par les onomatopées et les personnages en fond, les policiers, les voitures, pour en faire quelque chose de plus intéressant.* » L'artiste se concentre donc avant tout aux personnages secondaires, même si c'est le tisseur qui l'a fait découvrir !

Mr. Garcin espère profiter de la visibilité obtenue grâce à la couverture de Spider-Man et aux variantes que Marvel lui a commandées depuis, à savoir **Mighty Thor #22**, **Captain America #22**, **Daredevil: End of Days #1**, pour laquelle il a représenté le torse du héros. Il explique d'ailleurs qu'il « *ne l'aurait pas fait spontanément puisque le personnage n'est que d'une couleur* » et avait préparé la tête d'Iron Man pour **Invincible Iron Man #527** « *au cas où.* » Mais attention : il n'entend pas se « cantonner aux super-héros et travaille sur de nouveaux projets différents. » On peut évoquer à titre d'exemple un tableau noir et blanc « *où rien n'est d'origine Marvel et où il y a même du Elvifrance et des BD d'époque sur la guerre du Vietnam.* » Un artiste à suivre au-delà des couvertures de Marvel, donc...





Anne-Sophie Peyret

Mr. Garcin dédicacera Amazing Spider-Man #700 le 19 janvier à la librairie "Planètes interdites", 3 rue de l'aiguillerie à Montpellier.

ALTER AGO ?

QUI A DIT QUE LES SUPER-HÉROS DOIVENT ÊTRE AMÉRICAINS ? RETOUR SUR UN PROJET ORIGINAL ET SON INITIATEUR AVEC AGO FICTION, UN TITRE QUI CONCILIE SUPER-POUVOIRS, TRADITIONS AFRICAINES ET VULGARISATION SCIENTIFIQUE. DÉTENTE ET PÉDAGOGIE À DESTINATION DE LA JEUNESSE DE SON CONTINENT.

Koffivi Assem, écrivain togolais de 32 ans spécialisé en littérature jeunesse, (auteur de réinterprétations de contes comme **Blanche-neige** ou **la Belle au bois dormant**) a en effet parié depuis quelques années sur le super héros 100 % africain avec la revue **Ago Fiction**. Il s'implique d'ailleurs à plusieurs niveaux dans ce projet, occupant à la fois un rôle artistique en tant que « *scénariste sur la série Super Albinos et co-scénariste sur la série Dzitri* » et d'éditeur quand il « *oriente les autres scénarios en veillant à ce que l'originalité des scénaristes ne soit pas gommée.* » *Il s'agit d'un magazine destiné à la jeunesse centre-africaine entièrement produit sur place, et qui met en vedette des récits au format bande dessinée de super-héros faits maison, où sont intercalés de courts articles de vulgarisation scientifique. Notre homme voue une passion ancienne aux comic-books des grandes maisons qu'il raconte avoir échangés durant son enfance « à tous les coins de rue de Lomé. »* Devant la difficulté d'acheminement du support en Afrique à partir des années 1990, et afin de développer l'offre en bande dessinée d'essence locale, il se lance dans la création de ses propres titres en collaboration avec d'autres scénaristes et des dessinateurs désireux de se joindre à l'aventure. Ils ont pour l'heure créé quatre personnages œuvrant dans des sphères africaines différentes. Dzitri, Amlima, Akongo et Super Albinos. Le premier né, Dzitri est par exemple inspiré du « *Fondateur historique de la ville de Lomé dont le fantôme, prend possession du corps d'un enseignant pour lutter contre la criminalité.* »

Les super héros africains réunis

L'ensemble n'est peut-être pas encore abouti, le scénario un peu inégal mais les auteurs s'efforcent de développer des personnages en cohérence avec le folklore et la culture africaine ainsi que des intrigues touchant aux réalités sociales du continent. Les ambitions des équipes artistiques sont perceptibles. Une démarche que leur représentant résume ainsi « *ceux qui connaissent l'univers africain savent qu'une personne dotée de pouvoirs hors du commun, relève moins de notre imaginaire que de banals faits divers.* » Côté dessin on n'est pas tout à fait dans le registre habituel du comic de genre, il s'agit de planches en noir et blanc dont les ombres sont réalisées à l'aide de crayonnés. La volonté d'incorporer à cette revue des articles de vulgarisation à thématique scientifique résulte d'un constat de Koffivi Assem d'un certain « *désengagement des jeunes de (s)on pays face aux sciences* », ces interludes éducatifs tendent à prouver selon l'auteur que « *éveiller chez l'adolescent le goût et la curiosité scientifique n'est en aucun cas contraire au fait de savoir ce qui fait sa spécificité et d'assumer son passé.* » Une initiative originale qui complète la motivation principale de l'équipe éditoriale à « *intéresser les adolescents à la science, leur culture et leur histoire, de faire rêver en Afrique sur des réalités africaines.* » Un engagement pour la jeunesse africaine qu'il est important de souligner. Pour l'heure plus qu'un résultat tout à fait concluant on retiendra donc une initiative positive et intéressante à la visée fort louable.

Anne-Sophie Peyret

AGO Fiction, par Arsenick, Assem et KanAd, chez Zedmagazine Ado.

UNE SOCIÉTÉ QUI TOURNE AU SUPER

LA SOCIÉTÉ DES SUPER-HÉROS N'EST PAS UNE NOUVELLE MINI-SÉRIE SUR UNE ÉQUIPE HOMOLOGUÉE DE LA JUSTICE LEAGUE. NON. C'EST UN OUVRAGE INTELLIGENT. FOUILLÉ. QUI MULTIPLIE LES SOURCES POUR NOUS DIRE QUEL MONDE LES SUPER-HÉROS DÉCRIVENT... ET QUEL MONDE LES A INVENTÉ !

Les [illegible] années [illegible] nées sur les comics [illegible] les super-héros [illegible] sont multipliés. Au point [illegible] notre presque en danger [illegible] se banaliser ! Presque [illegible] un trimestre sans [illegible] un ouvrage nous [illegible] de faire découvrir [illegible] d'analyser les grandes [illegible] figures du genre. Mais est-il encore temps de [illegible] découvrir Batman ou [illegible] les Vengeurs ? Dans ces conditions il est de plus en plus difficile de trouver [illegible] édition. Jean-Philippe Zanco, professeur de sciences économiques et sociales, relève cependant très bien le défi. Voici un livre sans fioritures, sans illustrations (c'est-à-dire que si vous cherchez des images, ce n'est pas l'endroit) mais qui évoque cependant à merveille la sociologie, la politique et même l'économie des super-héros. En se confrontant à des références telles que Tocqueville ou Stanley Milgram, Émile Durkheim, l'auteur répond par... Hellboy ! Zanco s'y connaît, c'est tangible. Son enthousiasme est contagieux. On sent, bien sûr, qu'on a affaire à un lecteur (un collectionneur ?) convaincu de comics. Mais au-delà d'une énumération de logos de sa jeunesse, Zanco rebondit aussi sur des pistes étonnantes : ses comparatifs de productivité de Batman et d'Alfred, ses évocations de Spider-Man ou des X-Men ne survolent pas le sujet. Au contraire. Son texte, très dense et documenté, s'intéresse bien au nerf de la guerre. Pourquoi la famille des Quatre Fantastiques peut-elle être considérée comme un préservatif contre le suicide ? En quoi Tony Stark est-il un entrepreneur Schumpeterien ? Civil War ou encore Superman Red Son sont scrutés, analysés, disséqués. Tout ça pour mener vers une dernière partie qui nous demande si le monde a besoin de super-héros (et vu les pièces utilisées auparavant par l'auteur, vous n'aurez pas de mal à deviner que le constat est affirmatif). La Société des Super-Héros arrive à des conclusions qui nous sont chères. De Steven Stacy aux super-héros du réel, tout y passe : c'est un voyage vraiment intéressant, une manière de lancer d'autres pistes sur les grands héros. Et aussi un ouvrage à placer d'urgence dans les mains des prochains incultes qui viendront vous dire que les super-héros ne sont pas bien [illegible]

La Société des Super-Héros, de Jean-Philippe Zanco, aux éditions Ellipses.

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS > VOUS AIMEZ COMIC BOX ? VOUS PRÉFÉREZ TEL OU TEL ASPECT OU VOUDRIEZ VOIR TRAITER UN SUJET PARTICULIER ? VOUS DÉTESTEZ UN HÉROS OU ADOREZ UN AUTEUR ? N'AYANT TOUJOURS PAS RECRUTÉ DE TÉLÉPATHES (MALGRÉ NOS DEMANDES RÉPÉTÉES), L'ÉQUIPE DES COMIC BOXEURS N'A QU'UN MOYEN DE LE SAVOIR : VOTRE COURRIER. ÉCRIVEZ-NOUS ET PARTICIPEZ AINSI À LA VIE DE LA REVUE TOUT EN NOUS PERMETTANT DE NOUS FAIRE UNE IDÉE DE QUI NOUS LIT. ALORS À VOS PLUMES ET À VOS CLAVIERS !

COMIC BOX C/O FULL FX, 38, RUE DE MALTE - 75011 PARIS
E-MAIL : ZEMO@COMICBOX.COM
SUR TWITTER : TWITTER.COM/COMICBOX
SUR FACEBOOK : WWW.FACEBOOK.COM/COMIC-BOX
SUR INTERNET : WWW.COMICBOX.COM

JUNIOR EST UN GRAND

Que vois-je ? Un article sur John Romita Jr. dans le dernier **CB** ?!! L'un des plus grands (LE plus grand ?) dessinateur/narrateur de comics mainstream ?! Heureuse et louable initiative que d'écrire sur cet artiste. Toute objectivité ayant tendance à s'éloigner de moi dès lors qu'il est question de celui sur qui j'eus l'heur d'écrire moult articles ou dossiers (ne serait-ce qu'au travers de mes p'tits mags sur DD/ Spidey et le dossier **Scarce #61**) je suis d'autant plus ravi de lire un avis extérieur. Un plaisir coupable me pousse à espérer une attaque en règle contre celui vis-à-vis duquel j'ai du mal à émettre autre chose que de simples réserves, passagères le plus souvent. Eh bien non, pas de descente en flèches, mais une analyse plutôt intéressante et originale de par son angle, même si frustrante car la surface n'est qu'effleurée (ah, les affres de la pagination non extensible) et le ton parfois un brin prétentieux je trouve. Je suis agréablement surpris par des comparaisons que je n'aurais pas faites, comme l'influence manga pour la simplification des visages. Idem pour la confrontation des codes dans les compositions, et l'étude des textures. Plus évidente, la mise en avant des « gros vilains bien carrés » et des « fins héros sautillants » est juste, mais facile et relativement classique. Dommage que l'exemple illustrant le héros « sautant au dessus de la mêlée » (DD dans **Man Without Fear**) soit atypique puisque volontairement calqué par le dessinateur sur le style de Miller (artiste autrement plus coutumier de ces mises en scènes). Je regrette (encore ce manque de place) que Bernard Dato n'ait pas affiné son raisonnement, en adaptant son analyse à la chronologie de l'œuvre. Ce qu'il dit n'est généralement valable que sur des périodes données. Comme tout artiste JR Jr. a évolué (et continue de le faire). L'influence Kirby tant appuyée est inexistante sur une première partie de sa carrière par exemple. Elle apparaît assez tard, succédant à une empreinte lourde de son père. Quant à l'indication de crayonnés changeant assez peu quels que soient les encreurs, ce n'est pas forcément faux, mais il est important de noter que sauf cas exceptionnels (ses début, et **Kick Ass**) JR Jr. a toujours fourni des crayonnés très précis à ses encreurs (même si réalisés à la mine, sans effets de pleins et déliés). Je suis par contre assez déçu par la conclusion que je trouve tirée par les cheveux : cette histoire d'enfant (avec ou sans skate) qui serait récurrent chez le dessinateur, l'émancipant d'un tas de choses.... John Romita Jr. dessine vite, et en mode souvent automatique, prêtant ainsi le flanc à des volontés d'analyses extérieures de son mode de création inconscient, mais quand même... L'extrapolation est poussée un peu loin pour le coup. Je ne pense pas qu'il y ait forcément plus d'enfants que dans d'autres œuvres aussi longues (plus de 30 ans de carrière). De plus il s'agit presque toujours de choix scénaristiques. Enfin, les enfants sont probablement ce que JR Jr. dessine le moins bien, et il est peu probable qu'il soit masochiste. Mais je le redis, cette analyse, bien qu'un peu « ampoulée » à mon goût, est une porte d'entrée intéressante.

Philippe Cordier (http://philcordier.blogspot.fr/)

Cher Philippe. Pour ce qui est des enfants, il ne s'agit pas de dire que John Romita Jr. ne dessine que ça ou qu'il est le seul à en dessiner (d'ailleurs ceux de Daredevil avaient été dessinés par Rick Leonardi auparavant). Mais les « siens » sont réalisés dans une certaine logique (qu'on retrouve encore dans Hit Girl), là où certains artistes s'égarent et sont incapables de dessiner des enfants sans les considérer comme des maquettes d'adultes (du coup combien de Fillettes sont parfois livrées avec poitrines !) Romita Jr. c'est quand même une autre touche... Chacun a son dessinateur favori mais en toute objectivité pour le coup, si l'article sur John Romita Jr. avait été plus long... Il aurait dépassé en taille certains autres textes que nous avons consacrés à ses pairs, comme Jack Kirby ou Moebius. Après, on peut toujours regretter de ne pas repousser les murs pour en mettre 10 pages de plus mais ce n'est pas non plus comme si nous n'avions pas parlé AVANT et si nous n'allions pas parler APRÈS de JR Jr.

Une Supergirl plus virile que nature, croisée lors de la récente Paris Comics Expo.

L'ODYSSÉE DES HÉROS

Je ne sais pas si Phénix (je veux dire LA Phénix, Jean Grey, pas Hope ou je ne sais quelle copie) reviendra ou pas d'ici la Fin d'**Avengers vs. X-Men** mais en tout cas vous avez bien réveillé l'envie avec votre dossier thématique dans le dernier **Comic Box**. On passe de « *Oh, ils vont encore ramener Jean ?* » à « *Bon sang, il faut qu'ils la ramènent* » tellement on comprend maintenant l'évolution et les soubresauts créatifs du personnage. C'était très bien vu car sans anticiper sur le rôle de Phénix dans **AvsX**, l'article permettait réellement de redécouvrir sous un jour nouveau trente ou quarante ans d'histoire des X-Men. Et comme ce ne sont pas franchement les personnages les plus méconnus, trouver encore des choses nouvelles à dire sur les mutants est appréciable. L'article sur Swamp Thing était lui aussi très bien dans ce sens. Par contre pourquoi ne pas avoir fait la même chose pour Animal Man car j'ai l'impression qu'en France on est bien largué sur l'historique de ce personnage ?

Olivier X

Cher Olivier. Par la force des choses il ne peut n'y avoir qu'un certain nombre d'articles dans un numéro de Comic Box et nous tentons de plus d'équilibrer les forces en présence. Si nous avions consacré un article à Animal Man dans CB #79, il aurait sans doute pris la place de celui sur Swamp Thing et vous seriez en train de nous poser la question inverse. Vu que le lecteur VF est plus familier avec le Swamp Thing de Moore et que dans l'actuelle série le héros est à nouveau Alec Holland, nous nous sommes dit que nous allions combler le vide, la partie post-Moore jamais traduite. Mais pour Animal Man ce n'est sans doute que partie remise, il y aura d'autres occasions.

TIRAGE (SUR LE PIANISTE ?)

Je suis heureux de vous écrire aujourd'hui (et j'espère que vous publierez ma lettre) car, que ce soit Panini ou Urban Comics, les éditeurs semblent s'être désintéressés du courrier des lecteurs (en dehors de leur site Internet tout du moins). Ma première question, qui peut aussi être une proposition d'article (c'est selon ce qui vous arrange), portera sur un thème que je n'ai jamais vu traité nulle part : celui du tirage. Autant les Américains sont très portés sur les classements et le comptage des exemplaires vendus, autant pour la France rien ne semble avoir été dit. À combien tiraient les magazines de Lug / Semic, d'Artima ? Quel est le niveau des ventes en kiosque ou en maison de la presse de Panini Marvel France, d'Urban Comics, de Delcourt ? Quel est l'album le plus vendu en France, quel fut l'échec le plus retentissant ? Combien y a-t-il approximativement de lecteurs réguliers ou occasionnels de comics

en France ? En bref et pour finir donc, si je ne suis pas le seul, combien y a-t-il d'autres « fans » de la BD américaine ? Je me suis aussi souvent demandé quel était le sort des albums invendus. Avant, du temps de Lug-Semic, on retrouvait souvent les albums compilés par trois à un coût moindre, plusieurs mois à un an après la publication initiale. Cette pratique s'est perdue, alors est-ce que tous les retours partent au pilon ? Mon intérêt pour les comics est ancien puisque j'avais à peine 7 ans quand j'ai commencé à collectionner les premières vignettes autocollantes de ces héros en collant pour... mon album Panini ! Cinq ans plus tard je me mis à acheter tout ce qui sortait en kiosque... Je n'ai jamais arrêté depuis ! Et je suis tout aussi heureux qu'embêté par le volume considérable qu'occupe cette collection de plusieurs milliers d'albums ! Entretemps, devenu professeur d'Histoire, j'ai eu plus d'une fois l'occasion d'utiliser ce média dans mes cours. Que ce soit pour étudier la Seconde Guerre mondiale et la propagande (Captain America n°1 qui affronte les nazis 8 mois avant Pearl Harbor) ou la Guerre Froide et la peur du nucléaire (invention des personnages de Spider-Man, Hulk, des X-Men), la longévité des comics offre un très large panel d'illustrations graphiques un peu hors normes sur l'Histoire du XX^e^ siècle. Très souvent les rubriques du « docteur psycho » me donnent envie d'utiliser encore davantage ces bandes dessinées comme illustration d'un aspect sociologique.

Stéphane Bernatlin

Cher Stéphane. Si les courriers des lecteurs sont de moins en moins nombreux, c'est aussi parce que les lettres se font de plus en plus rares. Il semble que beaucoup de lecteurs se complaisent dans la majorité silencieuse. Et que les autres préfèrent faire étalage de leur avis sur des forums... où par la force des choses ils n'auront pas de réponse. Donc, vous autres, si vous voulez que les pages de courrier survivent... Écrivez (ou faites un copié-collé de vos écrits sur des forums !) Hélas pour les tirages c'est l'auberge espagnole tant les réseaux sont éclatés. Comparer les ventes d'un Hellboy de Delcourt, vendu en librairie, avec un Batman Saga ou un X-Men Universe ne serait pas cohérent. Plutôt qu'une grille globale qui mènerait à beaucoup de quiproquos, nous préférons le faire au cas par cas, dans le cadre d'un article qui contextualise (comme ce fut le cas pour Image, Walking Dead et Delcourt l'été dernier). Pour Pearl Harbor, intéressez-vous à National Comics #18 (http://www.comicbox.com/?p=26406), où Uncle Sam repousse l'attaque... des mois avant la date réelle !

HAPPY LECTEUR

Je suis un lecteur heureux de **Comic Box**. Aucun gros reproche à faire. Hormis le raté de l'expédition d'un numéro il y a quelques mois. Votre prise de position lors de l'affaire du massacre à Aurora est un exemple de déontologie journalistique, ce qui est devenu rarissime quand la moindre revue (sauf quelques-unes dont vous faites partie) tombe dans le peopolisme/populisme outrancier. Certes, c'est assez difficile du strict point de vue des comics, mais pas impossible. Pour terminer, pouvez-vous parler d'une web-serie, qui peux intéresser votre lectorat ? Il s'agit de **WarpZone Project** une série web visible sur Youtube, réalisée par Olydri Production, qui reprend les codes du comic-book de façon intelligente. Bref ce n'est pas du Heroes de sombre mémoire. Merci d'exister, un lecteur fidèle !

Rémy Wehrung

Cher Rémy, merci pour les encouragements. Nous ne pensons pas qu'il est difficile d'éviter le "populisme" dans les comics. Par contre il est vrai que dans certains cas où on s'éloigne des séries des gros éditeurs nous avons assez peu de courrier et de "retour" en général, ce qui fait douter d'une réelle envie de diversité. Pour ce qui de WarpZone Project voici en tout cas un premier coup de pouce !

Zémo + Izod

ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
1 AN
30€
AU LIEU DE 41,40 € SOIT PRÈS DE 30% D'ÉCONOMIE
2 ANS D'ABONNEMENT
50€
AU LIEU DE 82,80 € SOIT PRÈS DE 40% D'ÉCONOMIE
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT
[illegible] - 77933 GRAVIGNY Cedex. - E-mail : paninifrance@dinexis.com
ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.8[illegible]

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN,** soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS,** soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 28/02/13
DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER.

CB80

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

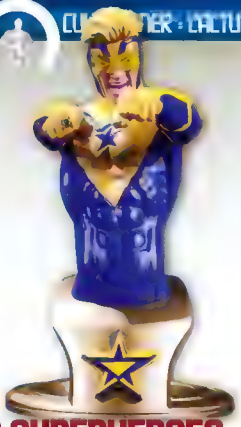
EMAIL _____ TÉL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_|_|_|
Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature |_|_|_|

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐



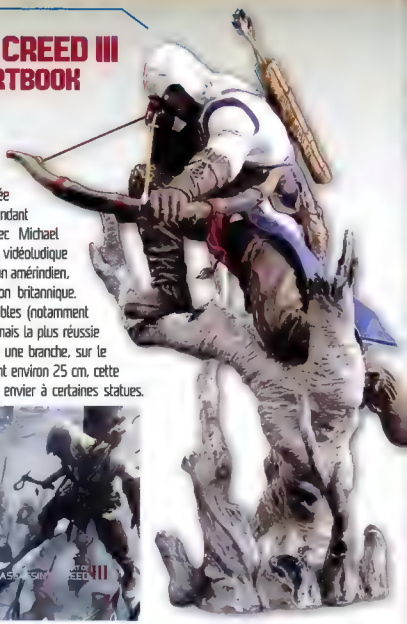
DC SUPERHEROES BOOSTER GOLD

ÉDITEUR : DC DIRECT
SORTIE : FÉVRIER 2013

Booster Gold est l'une des pierres angulaires du New 52. Michael Carter a subi un petit lifting lors de la refonte de l'univers DC. Nouveau costume, nouvelle position (leader de la J.L.I.) mais même attitude casse-cou. Ce buste en résine de 15 cm de haut traduit parfaitement l'énergie du super-héros du XXIe siècle. Comme chaque buste de la gamme, le socle est soigné et original.

ASSASSIN'S CREED III FIGURINE ET ARTBOOK

ÉDITEUR : UBISOFT
SORTIE : DÉJÀ DISPONIBLE



La saga Assassin's Creed s'est au fil des années développée dans plusieurs médias. En attendant le film (prévu en 2014 avec Michael Fassbender), le nouvel épisode vidéoludique voit un nouveau héros, Connor, un amérindien, se soulevant face à l'occupation britannique. Plusieurs figurines sont disponibles (notamment avec l'édition collector du jeu) mais la plus réussie est celle de Connor, perché sur une branche, sur le point de tirer sa flèche. Mesurant environ 25 cm, cette figurine en plastique n'a rien à envier à certaines statues. Son petit prix (30 €) en fait un objet incontournable pour tous les gamers. Les fans de comics se rabattront sur l'artbook **The Art of Assassin's Creed III**. Pourquoi ? Parce que de nombreux designs utilisés dans le jeu ont été créés par le célèbre dessinateur Alex Ross.

SUPER CHAUSSURES

DISPONIBLE
CRÉATEUR : REEBOK

Les super-héros sont tendance depuis quelques temps. Après Converse, c'est au tour de Reebok de lancer sa gamme de chaussures aux couleurs des comics. Alors que Converse a choisi DC Comics, la société concurrente opte pour Marvel. On retrouve des modèles masculins et féminins, dont Spider-Man, Wolverine, Black Widow, Emma Frost, Dents-de-Sabre, Deadpool et même Chamber de Generation X !

BATMAN ARKHAM CITY ACTION FIGURES SERIES 4

ÉDITEUR : DC DIRECT - SORTIE : JANVIER 2013

Batman : Arkham City est l'une des extensions du bat-universe la plus rentable du moment. Remplie de visages bien connus, il aurait été stupide de ne pas exploiter la licence jusqu'au bout. Cette quatrième série de figurines 17 cm réunit Deadshot, le tueur en série, Talia Al Ghul, la fille du célèbre Ra's, Dick Grayson alias Nightwing et une nouvelle version de Batman. Les trois premiers sont très réussis, proches de leur alter-ego vidéoludique. Cependant, on peut se demander pourquoi DC Direct s'efforce à sortir une version "alternative" de Batman dans chaque série de figurines. Cette version n'apporte rien par rapport aux autres. On aurait préféré voir un autre personnage, Solomon Grundy par exemple...

COLLECTION MARVEL
T-SHIRT ET BOXERS

ÉDITEUR : CELIO
SORTIE : DÉJÀ DISPONIBLE

Les magasins Celio aiment les super-héros. Après une collection DC à l'occasion des 75 ans de la maison d'édition, c'est au tour de Marvel de rejoindre les divers vêtements produits par Celio. Une gamme de t-shirts aux couleurs de Daredevil, Spider-Man, Magneto, Wolverine ou encore le Silver Surfer sont disponibles pour 19,99 €. La marque propose également des boxers à l'effigie de Captain America, Iron Man et des comics Marvel en général. Comment joindre l'utile à l'agréable...

1:6 SCALE FIGURE
AGENT COULSON

ÉDITEUR : HOT TOYS / SIDESHOW COLLECTIBLES
SORTIE : JUIN 2013

L'agent Phil Coulson a été l'un des fils conducteurs de la saga Marvel au cinéma. Apparu tout d'abord dans **Iron Man**, son rôle s'étoffe dans **Thor** pour atteindre la consécration dans **Avengers**. Son sort tragique a ému plus d'un spectateur. Son retour a été annoncé dans la série télé **S.H.I.E.L.D.** prévue l'année prochaine. Comment ? Ça reste à découvrir... En attendant, voici la figurine à l'échelle 1/6 (environ 30 cm de haut) du célèbre agent du S.H.I.E.L.D. Hot Toys s'est une nouvelle fois surpassé pour recréer le visage de l'acteur Clark Gregg. Fourni avec de nombreux accessoires (dont le fusil cosmique aperçu dans **Avengers** et les trading cards Captain America), on pourra recréer les scènes des longs métrages. À noter que cette figurine sera exclusivement distribuée par Sideshow.

GUARDIANS OF THE GALAXY
GROOT MINI BUST

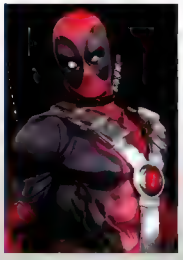
ÉDITEUR : BOWEN DESIGNS
SORTIE : FÉVRIER 2013

Les Gardiens de la Galaxie sont la prochaine franchise de Marvel à avoir l'honneur de débarquer sur grand écran en 2014. Pour faire connaître les membres de l'équipe, Bowen Designs lance une gamme de bustes. Le premier à inaugurer la ligne : Groot, l'arbre vivant. À l'origine géant, Groot est réduit à l'état de brindille lors du cross-sover *Annihilation Conquest*. Ce buste rend hommage à sa grandeur : plus de 35 cm de haut, soit plus de la moitié d'un mini-buste classique ! Son prix est du coup légèrement supérieur aux autres : 108 $. Un héros original qui risque fort d'être le plus populaire de la galaxie...

DEADPOOL
PREMIUM FORMAT FIGURE

ÉDITEUR : SIDESHOW COLLECTIBLES
SORTIE : JUIN 2013

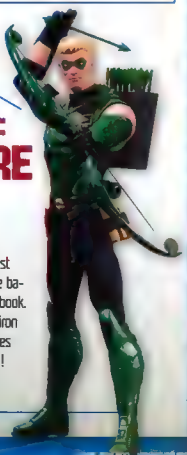
Alors qu'il peine à (re)venir sur grand écran, Deapool est toujours le chouchou des lecteurs de comics Marvel. Le mercenaire à la "grande gueule" revient sur les étagères des collectionneurs avec cette magnifique statue. Pas moins de 50 cm de haut pour cette pièce en résine. Chaque statue est fournie avec deux têtes pour choisir sa version du héros. On pourra admirer pléthore de détails. Une version limitée à 1 250 exemplaires sera proposée. On pourra changer le contenu de la main droite de Wade : soit un pistolet, soit un poulet explosif ! Attention, il faudra débourser 350 $ pour acquérir l'une ou l'autre des versions.



DC COMICS - THE NEW 52 :
GREEN ARROW FIGURE

ÉDITEUR : DC DIRECT
SORTIE : FÉVRIER 2013

Autre héros populaire depuis la rentrée, Green Arrow. L'archer vert est devenu célèbre grâce à la nouvelle série télé **Arrow**. Avant la statue basée sur cette série, DC Direct met en avant le héros version comic-book. D'après les designs de Jim Lee, la figurine en plastique mesure environ 15 cm, avec plus de 20 points d'articulations. Muni de son arc et ses flèches, Oliver Queen est prêt à affronter les criminels de Star City !



DU MAL À SE REPÉRER DANS LA JUNGLE DES (TRÈS) NOMBREUSES SORTIES DE COMICS ? PAS DE PANIQUE ! COMIC BOX EST LÀ ET VOUS AIDE À CHOISIR. BIENVENUE DANS LE NOUVEAU GUIDE DE LECTURE !

100% FUSION COMICS: CROSSED T4

Crossed, précédemment publié en VF par Milady, arrive chez Panini. Et on peut dire que ce quatrième tome de la série ne donne pas dans la dentelle. Violents, sanguinaires (bon, jusque-là, c'est normal), les infectés poussent encore le bouchon plus loin avec de l'inceste à répétition. Sans vouloir jouer les choqués de service, c'est quand même un peu (beaucoup) répétitif. À réserver aux inconditionnels de la saga.

Panini Comics – 18,30 € – Janvier 2013

100% MARVEL NOIR TOME 1

Sortie en version regroupée de l'univers Noir de Marvel. Le premier tome reprend les deux mini-séries **Spider-Man Noir** par David Hine, Fabrice Sapolsky, Carmine Di Giandomenico mais aussi **Daredevil Noir** par Tomm Coker et Alexander Irvine. Les super-héros Marvel sont réinventés dans une ambiance digne des pulps. Une bonne manière d'avoir, à terme, l'intégrale sous une forme compacte et qui plus est thématique (il est à prévoir que les séries **X-Men** seront elles aussi réunies).

Panini – 28,40 € – Décembre 2012

100% MARVEL PANTHÈRE NOIRE - T3

Le scénariste (et par ailleurs romancier) David Liss (**Mystery Men**) en termine avec la saga urbaine du prince T'Challa dans les rues de New York. Et forcément, on ne peut pas prendre la relève de Daredevil sans en découdre avec le terrible Caïd. Un album qui permet de retrouver des styles aussi divers que Shawn Martinbrough (**Le Maître Voleur**), Michael Avon Oeming (**Powers**), ou encore l'excellent mais méconnu Jefte Palo.

Panini Comics – 12 € – Janvier 2013

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

100% MARVEL MOON KNIGHT TOME 2

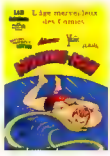
Suite et Fin de la série ***Moon Knight*** *de Brian Bendis et Alex Maleev. Marc Spector compte faire tomber le Caïd de la côte ouest. Mais c'est un être surpuissant qui a déjà tenu tête aux Vengeurs au grand complet. Est-ce que Moon Knight et Echo seront de taille ? Le combat va faire mal. Pire : Spector va devoir rendre des comptes pour ce qu'il a fait jusqu'ici. D'autant que les vrais Vengeurs n'ont jamais entendu parler de sa mission...*

Panini Comics – 11,20 € – Décembre 2012

BATMAN SAGA #8

C'est le branle-bas de combat à Gotham. Les Hiboux sont sur le pied de guerre et leurs ergots aussi. Une véritable armée, capable d'attaquer la Bat-Famille sur tous les fronts. De ce fait, Bruce Wayne est sous un véritable siège à travers les différentes séries hébergées par cette anthologie. Et même Batgirl doit se préparer à faire face. L'histoire de Scott Snyder est de plus en plus prenante et commence à impliquer le reste de l'univers DC...

Urban Comics – 5,60 € – Décembre 2012



ÂGE MERVEILLEUX DES COMICS #5

Alors que JFC Éditions s'était jusqu'ici concentré sur de la réimpression (et majoritairement de la traduction de raretés inédites en France), la structure saute le pas et relance des super-héros oubliés (principalement venus du défunt studio Centaur) dans de nouvelles aventures. Et voici qui renaît l'**Amazing Man** de Bill Everett (que Marvel utilise comme John Amam dans les aventures d'Iron Fist). À surveiller...

JFC Éditions – 9 € – Janvier 2013 - VPC

AOKIGAHARA, LA FORÊT DES SUICIDÉS

Une histoire d'amour étrange où se mêlent surnaturel et horreur. Au Japon, la forêt d'Aokigahara est tragiquement célèbre pour ses suicides. Le jeune Alan voit sa vie bouleversée après le suicide de sa petite amie, Masami. Il est hanté par son ex... à en devenir fou. Un récit particulier, écrit par l'espagnol El Torres, publié dans son intégralité. Les dessins de Hernandez collent parfaitement à l'ambiance : entre horreur et art japonais !

Atlantic BD – 11,95 € – Janvier 2013

AVENGERS VS. X-MEN #3

Les hostilités entre les Vengeurs et les X-Men dégénèrent, avec Wolverine et Hope un peu coincés entre les deux camps. Arrivé à ce stade, cependant, le combat bascule avec une des factions qui commence nettement à se distinguer. Qui dictera la prochaine phase de l'univers Marvel ? Captain America ou Cyclope ? Même si les Ficelles scénaristiques sont conventionnelles, reste que les deux équipes sont de plus en plus secouées par l'événement...

Panini Comics – 4,30 € – Janvier 2013

AVENGERS VS. X-MEN EXTRA #2

Les combats en marge d'**Avengers vs. X-Men** continuent, un peu à la façon d'un jeu vidéo, d'opposer des grandes figures de Marvel. Au menu, Iron Man contre Magneto, Gambit contre Captain America ou encore Spider-Man. Des récits très factuels mais qui ont l'avantage d'être dessinés par des pointures comme McNiven, Salvador Larroca ou encore Stuart Immonen. Ce n'est pas d'un intérêt central pour suivre le crosser, mais certains de ces récits s'avèrent finalement assez fun.

Panini Comics – 4,30 € – Décembre 2012

BATMAN NOËL

"C'est la belle nuit de Noël, la neige étend son manteau blanc..." et Batman, lui, sort sa cape noire pour traquer une crapule. Un album non seulement dessiné mais aussi scénarisé par Lee Bermejo (**Joker**), en s'inspirant fortement du conte **Un chant de Noël** de Dickens. Un vrai contraste entre l'optimisme généralement associé à cette fête... et le côté plus sombre du Chevalier Noir. Mais le projet est surtout saisissant grâce au style de l'artiste...

Urban Comics – 14 € – Décembre 2012

B.P.R.D. - TOME 11

C'est un tournant pour le B.P.R.D. En principe, affronter une menace comme le Roi de la Peur serait presque routinier pour les membres de cet étrange bureau mais là, ils n'en sortiront pas sans y laisser des plumes. Liz Sherman et sa tribu Feront-ils partie de la suite de l'aventure ? Les paris sont ouverts alors que Delcourt s'apprête à relancer la gamme (c'est le dernier tome du B.P.R.D. sous cette Forme, la suite donnera lieu à un nouveau tome 1).

Delcourt – 15,50 € – Janvier 2013

CASANOVA - TOME 1

Urban Fait des infidélités à DC et Vertigo à travers ce nouveau projet. Creator-owned de Matt Fraction, Gabriel Ba et Fabio Moon, **Casanova** doit beaucoup à l'imaginaire de Michael Moorcock et en particulier à son héros romanesque Jerry Cornelius, avec une petite touche de Nick Fury. Issu d'une famille de super-espions, Casanova Quinn est un peu à l'écart. Mais il doit à nouveau croiser son père alors que sa sœur est morte en mission.

Urban Comics – 15 € – Janvier 2013

DANGER GIRL: REVOLVER

Initialement prévu à l'automne, voici donc Finalement le retour des filles de l'organisation Danger Girl. J. Scott Campbell ne s'occupe plus que des couvertures, mais Andy Hartnell et Chris Madden tiennent bon la rampe. D'autant que Madden donne à l'ensemble un petit côté cartoony qui convient assez bien à l'action. À noter aussi, en début d'année 2013, la sortie d'un autre volume, **Destination Danger**, qui regroupent certains minis et one-shots antérieurs.

Glénat Comics – 13,95 € – Janvier 2013

DC SAGA #8

Si la Justice League est l'un des moteurs de l'univers DC rénové, ce second arc a le défaut de reposer sur un adversaire qui n'a pas vraiment de charisme et qui donne souvent dans le cliché. Difficile de croire qu'il Faut toute la Ligue pour en venir à bout. Flash continue de réinventer des adversaires tandis que Superman et Supergirl donnent dans des aventures qui, sans être déshonorantes, sont quand même un peu ronronnantes. **DC Saga** est quand même un poil en-dessous des autres revues.

Urban Comics – 5,60 € – Décembre 2012

DMZ - TOME 12

Brian Wood continue sa fable destructrice en nous montrant un pays en ruine... mais en continuant de dire, à travers les aventures de Matty Roth, des choses pertinentes sur notre monde à nous. Manipulation des médias, politique et austérité sont au menu de ce tome qui souligne une nouvelle fois à quel point la guerre (quand bien même elle est civile) est un autre nom pour la barbarie. La série garde toute sa tension alors que la conclusion est en vue.

Urban Comics – 15 € – Janvier 2013

DOCTOR WHO - T6 : SACRIFICE FINAL

Tandis que French Eyes continue d'avancer dans la traduction des aventures du Docteur, ce sixième tome nous propose un tournant de taille puisqu'il s'agit de la dernière aventure du "Dixième Docteur" (l'incarnation liée à l'acteur David Tennant). En tout cas sur une base régulière (avec l'espace-temps), **Sacrifice Final** contient les épisodes 15 et 16 de la série américaine, plus un annuel, toujours avec Matthew D. Smith aux dessins...

French Eyes – 14,50 € – Décembre 2012

DOCTOR WHO - T7 : L'ÉVENTREUR

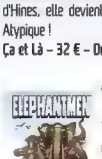
Et donc, après avoir dit adieu au 10e Docteur, vous aurez compris que ce septième tome permet d'arriver au 11e visage du personnage et à ses compagnons, Amy Pond et Rory Williams. Au programme, une planète peuplée d'hologrammes mais aussi un voyage qui va les placer face à Jack l'Éventreur ! Si c'est toujours Tony Lee qui écrit, le dessin est désormais assuré par Richard Piers Rayner. Dans le pur esprit (et la continuité) du show télévisé !

French Eyes – 14,50 € – Décembre 2012

DUNCAN LE CHIEN PRODIGUE

Adam Hines s'intéresse à un monde où les animaux peuvent penser et même parler. Mais rien à voir avec **La Planète des Singes** ! Là, la présence de "voisins" bouscule l'équilibre des forces politiques. Même les policiers dans leurs enquêtes sont obligés de tenir compte de ce facteur. Un volume massif, en noir et blanc, qui demande qu'on s'y plonge. Mais une fois qu'on est dans l'histoire d'Hines, elle devient carrément envoûtante. Atypique !

Ça et Là – 32 € – Déjà disponible



ELEPHANTMEN - T1 : JOUETS DE GUERRE

Vous vous souvenez d'Hip Flask, le détective hippopotame de Richard Starkings ? Eh bien, cet univers baroque est de retour dans **Elephantmen**, qui raconte comment des hybrides ont pu être créés à base de manipulations génétiques. Et comme les monstres ne tardent pas à s'évader... **Elephantmen** joue la carte de la diversité et la série profite d'artistes comme Moritat (**The Spirit**), Ladronn, Boo Cook et Axel Medellin aux dessins. Très sympa....

Delcourt – 15,50 € – Janvier 2013

FABLES - TOME 17

Le royaume des Fables est sous le coup d'un véritable siège et les camps se forment, certains personnages tentant de résister. Est-ce que le pouvoir va réellement changer de main ? Dans tous les cas, ce coup d'état laissera des traces... Au 17e tome (traduction des épisodes 86 à 93), Bill Willingham trouve toujours des choses à dire avec ses créations, le dessinateur Mark Buckingham ne lâche rien et la série reste toujours aussi fraîche. À suivre d'urgence !

Urban Comics – 17 € – Décembre 2012

GRANT MORRISON PRÉSENTE BATMAN - T4

Un quatrième tome qui joue sur les retombées de **Batman R.I.P.**, mais Fait aussi le lien avec **Final Crisis**. Dans quel état d'esprit Bruce Wayne s'est-il réellement sacrifié en affrontant Darkseid ? La sélection contient aussi l'excellent (bien qu'un peu ardu en termes de continuité) **Batman #700**, qui nous permet de retrouver les Batmen à travers le temps. C'est Grant Morrison, c'est Batman et si le tome est un peu fouillis, il est aussi une chamière dans la saga.

Urban Comics – 22,50 € – Janvier 2013

GREEN LANTERN SAGA #3

Hal Jordan et Sinestro s'enfoncent dans le monde des lanternes Indigo, découvrant les secrets de leur culture et le rôle qu'ils sont appelés à jouer dans l'univers. On sent que l'arc aura des répercussions majeures dans les évènements à venir. Chez le Green Lantern Corps, c'est l'effroi alors qu'un membre est sur le point d'être jugé. Arkillo doit se demander comment exister sans les lanternes jaunes. Les Red Lanterns, par contre, sonnent toujours creux...

Urban Comics – 5,60 € – Décembre 2012

UN GROS LIVRE D'ENFER

Matt Groening, le père des Simpsons, a aussi créé d'autres rejetons. Dans ce cas précis, il s'agit du lapin Bongo qui doit faire face au rejet de ses semblables parce qu'il n'a qu'une oreille. Tout ça sentant la parabole puisqu'on croise aussi Jeff et Akbar, qui sont confrontés à l'homophobie. On y retrouve des visages, des attitudes similaires à certains habitants de SpringField. Certes, **Life in Hell** n'est pas un cartoon mais l'album est plein d'humour acide...

Fetjaine – 16,90 € – Janvier 2013

HOPLITEN #4

Suite et fin de l'arc consacré à la Lionne de Sparte. Laurent Arthaud et Marty terminent leur histoire de manière épique, avec un combat qui mêle aussi bien les super-héros (les "Golden Stars") et les dieux. Et jusqu'aux dernières pages, l'issue reste serrée. Une conclusion intéressante même si on regrette toujours que les couleurs recouvrent le dessin plutôt qu'y participer. La résolution finale est aussi très vite négociée, mais l'ensemble est très sympatique.

Aelement – 4,60 € – Déjà disponible - VPC

LE HOBBIT ÉDITION INTÉGRALE

À l'occasion de la sortie du nouveau film consacré à l'univers de Tolkien, Delcourt ressort l'album **Bilbo le Hobbit** de Charles Dixon et David T. Wenzel (déjà publié en 2009) dans une nouvelle traduction plus proche de celle du film. On y retrouve une compagnie de 13 nains accompagnant Gandalf dans une mission qui dépasse de loin l'horizon des Hobbits. Une adaptation assez fidèle de l'univers de Tolkien.

Delcourt – 16,50 € – Déjà disponible

HULK #6

Hulk est en colère parce qu'ils ont ramené Captain Marvel. Enfin non, pas tout à fait. Hulk doit rester Furax s'il veut maîtriser ou détruire Banner. Et, pendant ce temps, les Secret Avengers doivent faire face au retour, encore, de Captain Marvel, dans une mission qui implique aussi le Protecteur et Ms. Marvel. Que de Kree ! À noter aussi les déboires des Thunderbolts, toujours égarés dans le temps mais aussi le Hulk rouge...

Panini Comics – 4,60 € – Décembre 2012

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

FLEX MENTALLO

*Inventé dans les pages de la série **Doom Patrol**, Flex Mentallo est un héros qui a abusé des méthodes de culturisme pour devenir "le héros de la plage". Et quand l'ex-équipe d'**All-Star Superman** délire sur le mythe du surhomme, ça vaut le détour ! Une savoureuse minisérie par Grant Morrison et Frank Quitely où Flex prouve que le pouvoir du muscle est aussi celui de l'esprit, mais également une référence qui manquait en VF. Lacune comblée !*

Urban Comics – 14 € – Janvier 2013

LE HÉROS

*David Rubin s'intéresse à l'archétype du héros et invoque une figure mythique tout en plongeant ses réflexions, ses perceptions, dans un récit qui cultive un certain côté massif (à mi-chemin entre Michael Avon Oeming et Paul Pope) et qui cultive de façon joyeuse les anachronismes et le clin d'œil culturel. Un album intéressant, à conseiller tout spécialement à ceux qui feront le choix de **Flex Mentallo** tant certaines thématiques sont proches.*

Rackham – 26 € – Déjà disponible

OÙ TROUVER LES COMICS ? L EN LIBRAIRIES H EN KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE C EN COMIC-SHOPS/LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES

IRRÉCUPÉRABLE - TOME 5

Au début, c'était simple. Le Plutonien était un surhomme qui avait viré de bord. Mais voilà, dans le sillage de son attaque, les supposés héros ont dû faire de plus en plus d'alliances et de mésalliances. Ce qui fait qu'on ne sait plus très bien qui considérer comme "bon" dans ce monde. La force d'**Irrécupérable**, c'est bien entendu le scénario de Mark Waid (**Daredevil**). Si, à ce stade, on est quand même dans un ventre mou de l'histoire, ça reste captivant.

Delcourt – 15,50 € – Janvier 2013

JUSTICE LEAGUE : CRISE D'IDENTITÉ

Cette série du romancier Brad Meltzer et du dessinateur Rags Morales a changé la donne dans l'univers DC. Tout à coup, l'épouse d'un super-héros est tuée... Par quelqu'un qui fait partie de leur communauté. Tout le monde est sur le pont pour traquer les suspects. L'ennui, c'est que le meurtre est peut-être lié à un secret au sein de la Justice League qui remonte à des années. Tout ça concerne l'ancien univers de DC mais qu'importe, ça reste prenant !

Urban Comics – 28 € – Janvier 2013

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

INVINCIBLE - TOME 11

Invincible, le super-héros de Robert Kirkman, est toujours déchiré entre sa vie privée et ses responsabilités de plus en plus grandes, alors que les menaces qui lorgnent sur Terre se font également sentir. Ne devrait-il pas aller jeter un coup d'œil ? Kirkman et Ottley continuent de faire du super-héros qui tient à la fois de ce que les grosses maisons US ne font plus... et de ce qu'elles n'ont jamais osé faire !

Delcourt – 15,95 € – Décembre 2012

MARVEL WORLD - AVENGERS : LA SAGA DE KORVAC

Jim Shooter lance tous les Vengeurs existants à l'époque (et même les Gardiens de la Galaxie classiques) contre un être omnipotent. À bien des égards, cette saga est le prototype des ***Guerres secrètes*** *(Korvac prenant la place du Beyonder), mais un prototype dessiné par le jeune George Pérez (futur dessinateur de* ***Crisis****). Cette période des Vengeurs avait historiquement été charcutée par Arédit-Artima et voici un bon moyen de la (re)découvrir.*

Panini Comics – 16,30 € – Janvier 2013

MARVEL KNIGHTS #6

La nouvelle série **Daredevil** déborde d'inventivité, c'est certain. Mais attention, avec ces épisodes où DD combat l'Homme-Taupe, Mark Waid et Paolo Rivera mettent la barre très haut. De son côté, l'excellent Soldat Hiver de Brubaker et Guice s'en va se frotter à Fatalis. Le Punisher de Greg Rucka est lui aussi fidèle au rendez-vous. Reste la nouvelle version du Ghost Rider mais là, vivement qu'elle tire sa révérence...

Panini Comics – 5,70 € – Janvier 2013

MARVEL TOP #8

Rick Remender et Tony Moore donnent naissance à leur version des "Nouveaux Fantastiques". Si ce n'est que cette fois, au lieu d'aller chercher Wolverine, Spider-Man et les autres, le recrutement s'est fait avec les versions dérivées : Venom, Rulk, X-23 et la nouvelle Ghost Rider sont sur le pont pour mettre en déroute une menace infernale. Une rencontre inégale mais qui n'est pas dénuée d'humour et d'une pincée de noirceur...

Panini Comics – 5,70 € – Décembre 2012

QUEEN & COUNTRY L'INTÉGRALE - TOME 1

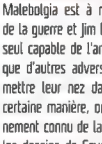
À raison de douze épisodes réunis dans ce volume, Akileos ramène la série **Queen & Country** de Greg Rucka dans une formule assez attractive. Tara Chace est membre d'une section très spéciale. Le genre de personne qu'on appelle en dernier recours, quand toutes les autres options ont échoué. Mais Tara doit aussi tenter de s'y retrouver dans un monde où les choses ne sont jamais simplement noires ou blanches. Un creator-owned qu'il faut absolument avoir dans sa bibliothèque.

Akileos – 29 € – Janvier 2013

RISING STARS - TOME 2

On retrouve le monde des spéciaux de Joe Michael Straczynski. Du temps a passé, les enfants de la comète se sont éparpillés. Certains se sont taillé de véritables petits royaumes, mais d'autres reçoivent des propositions tentantes. Libérer une ville occupée par une de leurs congénères et ils seront libres de leurs allées et venues. Après un classique affrontement entre "normaux" et "spéciaux", les lignes bougent et l'affaire se complique...

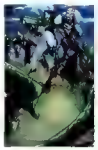
Delcourt – 19,90 € – Déjà disponible



SPAWN SAGA INFERNALE - TOME 3

Delcourt poursuit les aventures du nouveau Spawn avec ces épisodes, correspondant aux #213-218 de l'édition américaine. Malebolgia est à nouveau sur le sentier de la guerre et Jim Downing semble être le seul capable de l'arrêter. Encore Faudrait-il que d'autres adversaires ne viennent pas mettre leur nez dans ses affaires. D'une certaine manière, on est dans un environnement connu de la série, mais le héros et les dessins de Szymon Kudransky font la différence.

Delcourt – 15,50 € – Janvier 2013



STARWORN - TOME 3

Les aventures de Benjamin, le prince d'un empire intergalactique, se poursuivent. L'ennui, c'est qu'il est l'héritier non pas d'un monarque aimé mais d'un tyran de l'espace. De quoi s'attirer la rancune d'une horde de races extra-terrestres. Chris Roberson s'occupe toujours très bien de cette création de Stan Lee, qui est sans doute la plus réussie des trois séries que le pionnier avait lancé chez Boom.

Emmanuel Proust – 14,95 € – Décembre 2012

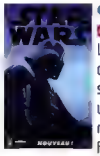
STAR WARS INTÉGRALE - ÉPISODES 1 / 2 / 3

C'est décidément la saison des intégrales (Noël oblige) et en voici une qui vous permettra de récupérer en un seul volume toute l'enfance, l'évolution et la déchéance du jeune Anakin Skywalker. Car ici sont réunis les adaptations en comic-books de **La Menace Fantôme**, **L'Attaque des clones** et **La Revanche des Sith**. Une bonne idée cadeau pour qui souhaiterait se mettre aux comics de **Star Wars**...**Delcourt – 34,95 € – Décembre 2012**

STAR WARS - CHEVALIERS DE L'ANCIENNE RÉPUBLIQUE T9

La traduction de la minisérie **Star Wars** est un bon point de départ pour ceux qui aimeraient se lancer dans les aventures des Chevaliers, sous-branche de l'univers de **Star Wars** apparue dans les jeux vidéos. C'est la guerre entre les Mandaloriens et la République. Mais le héros de l'histoire est un pacifiste convaincu. Ce qui fait qu'en temps de guerre, il n'est vraiment pas à la fête. Une saga écrite par John Jackson Miller et dessinée par Andrea Mutti.

Delcourt – 14,95 € – Janvier 2013



STAR WARS COMICS MAGAZINE #1

L'antique magazine BD de **Star Wars** a vécu ! À sa place, Delcourt lance une revue entièrement repensée, qui adopte les formats des comics et qui insistera plus sur l'actualité et sur du contenu rédactionnel, avec des articles venus de la revue officielle **Star Wars Insider**. Et toujours, bien sûr, des aventures en BD, qui iront plus spécialement chercher du côté des récits complets. De quoi tout savoir sur **Star Wars**, aussi bien dans la version BD que sur les projets de LucasFilm.

Delcourt – 6,50 € – Janvier 2013

STRANGERS IN PARADISE - TOME 17

Il faut sauver l'amitié entre Katchoo et Francine, qui se sont éloignées depuis le mariage ! Nait alors un plan saugrenu pour les rapprocher, qu'elles le veuillent ou non. **Strangers in Paradise** a été lancé aux USA en 1993 et on approche donc du vingtième anniversaire de la série de Terry Moore alors qu'en France Kymera, prêt de réussir son pari, approche de la fin de l'histoire. Vous aurez bientôt l'occasion de pouvoir parcourir **Strangers** dans son ensemble.

Kymera – 16,50 € – Déjà disponible

SUPERSTAR

La série de Kurt Busiek et Stuart Immonen refait son apparition après un lancement chez l'éphémère Gorilla Comics il y a plus d'une décennie. Superstar, jeune héros, a des pouvoirs qui dépendent de sa popularité. Mais faut-il être

prêt à tout pour rester populaire ? Un vrai casse-tête pour le personnage. Une saga qui n'a pas pris une ride, d'autant qu'elle permet de retrouver un Stuat Immonen (**New Avengers**, **Nextwave**) qui faisait déjà d'excellentes choses...

Glénat Comics – NPC – Janvier 2013

WITCHBLADE TOME 6

Le monde de Witchblade est secoué alors que l'héroïne est toujours dans le deuil d'un être cher. Et puis, il faut compter avec la présence d'une certaine Dani mais aussi avec Magdalena qui joue les guest-stars. Dans ces épisodes (101 à 105 de l'édition américaine), le scénariste Ron Marz bouscule les habitudes et place des repères qui vont diriger **Witchblade** pendant des dizaines d'épisodes suivants. On a envie de dire que c'est maintenant que les choses vont réellement devenir intéressantes.

Delcourt – 14,95 € – Janvier 2013

WONDER WOMAN T2

Diana sait maintenant qu'elle est la Fille de Zeus. Mais ce n'est pas pour autant que l'héroïne, toujours scénarisée par Brian Azzarello (**100 Bullets**), voit son quotidien s'arranger. Au contraire, elle est au centre d'une suite de manigances parmi les dieux. Certains convoitent ses faveurs. D'autres veulent simplement s'en débarrasser. Dans la plupart des cas, les dieux lui vouent une haine... mortelle et la voici qui doit se battre pour sauver la vie d'un autre enfant de Zeus. Mythique !

Urban Comics – 15 € – Janvier 2013

X-MEN UNIVERSE #6

Brian Wood (**DMZ**) et David Lopez s'emparent de la série **X-Men** et donc de l'escouade dirigée par Tornade, dans une saga qui va lancer l'équipe à la recherche d'un ancêtre des mutants. Mais des manipulations génétiques font réapparaître des monstres anciens et il n'est pas du tout sûr que ce prédécesseur ait vraiment envie de taper la discussion avec Pixie, Domino et les autres. Et pendant ce temps-là, est-ce que Tornade est sur le point de trahir Cyclope ?

Panini Comics – 4,80 € – Janvier 2013

X-MEN CLASSIC #4

Dans la série "Révisez vos classiques", voici une manière économique de lire la première bataille entre les X-Men et le terrible Proteus, un mutant surpuissant qui saute de corps en corps et qui n'est autre que le Fils de Moira. Et comme le tout se passe quand Chris Claremont et John Byrne dynamisaient les aventures des enfants de l'atome, c'est un must !

Panini Comics – 5,90 € – Décembre 2012

X-MEN EXTRA #93

Un numéro d'X-Men Extra qui nous permet de retrouver un arc d'**Astonishing X-Men** dans lequel Tornade ne semble pas elle-même. Elle serait en couple avec Cyclope ? Les auteurs (Greg Pak et Mike McKone) apportent du pep's à tout ça et la saga lance les bases de la future série **X-Treme X-Men**. À conseiller aux anciens fans des Exiles.

Panini Comics – 5,50 € – Décembre 2012

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

SONGES - TOME 2

La locomotive d'Image et Delcourt ne faiblit pas ! Avec ce 17e volume, Robert Kirkman et Charlie Adlard font passer le cap de l'épisode 100 à la série. Et pour le coup, il est certain que tout le monde n'en sort pas intact ! Il est temps de dire adieu à un des personnages majeurs du titre, dans une des scènes les plus violentes et traumatisantes que Walking Dead nous ait donné de voir. Personne n'est à l'abri. Un tournant marquant pour Rick et les autres.

Delcourt – 13,95 € – Janvier 2013

MARVEL CLASSIC
VOYAGER DANS LE TEMPS EN PREMIÈRE CLASSE, MAIS À UN PRIX ÉCO !
SPIDER-MAN CLASSIC 4
5,90 €, 128 pages
Par Lee et Andru, Owsley et Bright, Mantlo et Golden, Stern et Frenz
Dès le 16 novembre
Des épisodes rares
X-MEN CLASSIC 4
5,90 €, 128 pages
Par Claremont et Byrne
Dès le 18 décembre
A ne pas manquer : la saga de Proteus
MARVEL CLASSIC 9
5,90 €, 128 pages
Par Lee et Romita Sr
Dès le 18 janvier
Daredevil contre Spider-Man

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Majillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

LES DERNIÈRES NOUVELLES DU FRONT

60 JOURS

SUR LA PLANÈTE COMICS

SANS PEUR ET SANS REPROCHE

Après l'arrêt de la série Defenders de Matt Fraction au #12, Marvel ne restera pas sans "défense" très longtemps puisque dès le mois de février 2013 Cullen Bunn (Scénario) et Will Sliney (dessins) lanceront chez l'éditeur... Fearless Defenders. Il s'agit en fait d'une continuation de la série Fearless dans laquelle Valkyrie rassemble une équipe entièrement féminine. Donner plus de place aux femmes c'est bien. Sachant que la maxi-série Fearless n'a pas enflammé les ventes, rajouter le nom d'un autre titre qui vient de s'arrêter est plutôt curieux.

GOYER SUR LE RETOUR

Lors d'un passage éclair à la New York Comic-Con, en octobre dernier, le scénariste David Goyer a laissé filtré la nouvelle de son futur retour dans les comics, au côté de son ancien compère de JSA, Geoff Johns. Les deux scénaristes sont en effet au travail sur l'écriture d'une série en treize parties qui paraîtra chez DC. Vu le CV des deux messieurs, l'affaire est à suivre..

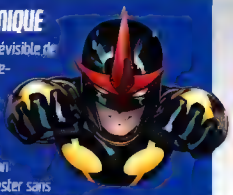
ULTRON ATTAQUE

Annoncé depuis des années, Age of Ultron devrait d'abord être l'arc Final de Brian Michael Bendis sur les séries Avengers. Même le dessinateur prévu, Bryan Hitch, disait en avoir terminé toutes les pages avant son départ pour Image. Mais rien n'a été publié et, aux USA, Bendis vient d'arrêter ses épisodes des Vengeurs. Et Ultron dans tout ça ? Et bien il n'est pas oublié mais Marvel a visiblement changé son Fusil d'épaule et décidé d'en faire son gros événement de début 2013. Age of Ultron devient donc une mini-série en dix épisodes, construite un peu sur le même registre qu'Avengers vs. X-Men. En plus des cinq épisodes déjà dessinés par Hitch viendront se greffer Carlos Pacheco et Brendon Peterson sur les numéros restants. Ça commence en mars et ça raconte la victoire d'Ultron non seulement contre les Vengeurs mais aussi tous les héros Marvel. Car en plus le scénariste profitera du fait qu'il écrit aussi maintenant diverses séries X-Men et jouera aussi sur quelques projets passés, comme son Moon Knight. Les quelques aperçus d'un monde en ruine avec une armée d'Ultron patrouillant dans les villes font qu'on ne peut s'empêcher de penser au Futur des Sentinelles. Pourtant Bendis jure qu'il a écrit une Fin "imprévisible". On verra ça en 2013...

VARIANTES, LE RECORD ?

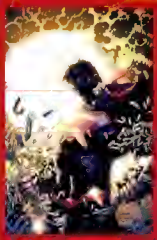
Le phénomène des couvertures variantes devient franchement n'importe quoi aux USA. De nombreuses séries DC profitent depuis des mois d'au moins trois couvertures (la normale, une variante officielle et une autre édition pour la version papier qui donne accès au digital). Mais le succès de **Walking Dead #100** (avec sa douzaine de variantes) a réveillé des appétits. **Uncanny Avengers #1** est ainsi sorti avec environ 18 couvertures et maintenant DC annonce que le futur **Justice League of America #1** de Geoff Johns et David Finch aura au moins... 54 variantes ! 52 d'entres elles seront des versions géographiques où le drapeau que les héros soulèvent correspondra à un des états américains, à Washington DC ou encore à Puerto Rico (présence du héros Vibe oblige). DC réfléchirait même à des "packs" qui permettraient d'acheter toutes les variantes d'un coup, à un prix de gros. Mathématiquement les ventes de **Justice League of America #1** devraient donc être énormes... Mais si la tendance se poursuit quelle est la prochaine étape ? 100 variantes ?

LA RENAISSANCE DU COSMIQUE



C'était sans doute le secret le plus prévisible de ces derniers mois : Marvel a officiellement confié à Brian Michael Bendis et Steve McNiven la relance des Gardiens de la Galaxy (reprenant l'équipe précédemment écrite par Abnett et Lanning). Non seulement on se doutait que l'éditeur n'allait pas rester sans ce titre alors qu'un film **Guardians of the Galaxy** est en production mais l'arc de Bendis dans **Avengers Assemble** ne faisait pas mystère des ambitions du scénariste. La vraie surprise c'est la présence d'un Iron Man en armure spatiale dans le groupe ! L'autre grande série cosmique de Marvel ces dernières années est également de retour : **Nova** sera relancée par les compères Jeph Loeb et Ed. McGuinness, utilisant la version du personnage qu'on peut voir dans les premières pages d'**Avengers vs. X-Men**.

UNE SÉRIE DE PLUS POUR SUPERMAN



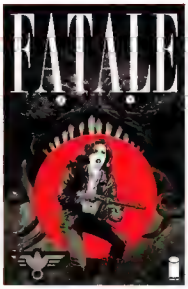
Scott Snyder s'est imposé comme un scénariste phare des comics avec sa relance de Batman. Jim Lee a montré avec les ventes de son Justice League qu'il était toujours un dessinateur avec lequel il Fallait compter. DC n'a pas cherché bien longtemps, avant de leur confier un futur nouveau titre consacré à Superman, qui devrait sortir au moment du film Man of Steel, en 2013. Avec ces deux-là au sommaire, la série devrait faire parler d'elle et semble bien être, avec Justice League of America, l'autre gros lancement de DC pour les mois qui viennent...

PRENDS GARDE À TOI

Il revient... et vous ne saviez même pas qu'il était parti ! Le Garde Républicain (un super-héros patriotique accompagné de sa fidèle Marianne) pointe son nez aux éditions Wanga à travers tout un ensemble de teasers. Cette création du scénariste Terry Stillborn a ainsi été dessinée par des artistes comme Szyman Kudranski, Stéphane Créty, ou Alexandre Tuis. Une chose est sûre : cet énigmatique super-héros déboulera en 2013. Affaire à suivre !

FATALE SANS ARRÊT

Ed Brubaker et Sean Phillips avaient pensé **Fatale** comme une série avec un début, un milieu et une fin qui correspondait à peu près à une quinzaine d'épisodes. Devant le succès, Brubaker avait finalement annoncé qu'on irait sans doute jusqu'à 18 numéros. Mais le succès étant toujours là (**Fatale** est devenu une locomotive d'Image Comics), les auteurs ont décidé de franchir le pas : **Fatale** est désormais une série illimitée, ce qui permettra d'explorer toutes les facettes du monde décrit dans les premiers arcs.



SNIKT REPETITA

Tandis que Frank Cho est aux commandes (scénario et dessin) de la nouvelle série **Savage Wolverine** qui se déroule dans la Terre Sauvage, on pouvait se demander ce qu'il adviendrait des aventures habituelles du mutant dans le reste de l'univers Marvel. Réponse : une autre série, cette fois simplement titrée **Wolverine**, qui sera une collaboration entre deux Anglais : le scénariste Paul Cornell (qui revient pour l'occasion chez Marvel, après un passage chez DC) et le dessinateur Alan Davis. Wolverine par Davis ? Où- st-ce qu'on signe ?

LES INVISIBLES LE RESTERONT

*Après **Before Watchmen** et un retour de Gaiman sur **Sandman** le temps d'une préquelle, Grant Morrison a révélé qu'il avait été contacté par Karen Berger (Vertigo) pour produire de nouvelles histoires des Invisibles, une de ses séries phares. Mais là pour le coup l'auteur a refusé, expliquant que les Invisibles faisaient partie de son passé. Il n'y aura donc pas de "Before Invisibles".*

UNCANNY, AUSSI...

Dans l'ombre des gros éditeurs, comment capter l'attention des lecteurs ? En copiant les recettes de l'ennemi, pardi ! **Skullkickers**, un succès d'estime publié chez Image, a compris la méthode. En copiant les teasers de Marvel et en particulier ceux qui annonçaient la relance d'**Uncanny X-Men**, les auteurs (Jim Zub et Edwin Huang) ont annoncé que **Skullkickers** s'arrêtait pour être remplacé par... **Uncanny Skullkickers** ! Le terme "Uncanny" tout seul n'étant pas copyrighté, ils ont le droit... et se sont ainsi attirés une certaine publicité..

APHRODITE IX REPREND DU SERVICE

*Après avoir ressorti Cyberforce, Top Cow s'intéresse maintenant à une autre série en jachère depuis des lustres : la futuriste **Aphrodite IX** (à la base une création de David Finch), ou les aventures d'une "sex doll" qui est également une redoutable machine à tuer. Cette fois c'est Matt Hawkins (le président de Top Cow) et Stjepan Sejic (ex-dessinateur de **Witchblade**) qui s'y collent.*

L'APPEL DU DOLLAR

*Visiblement content des chiffres de **Before Watchmen**, DC Comics n'arrête pas de rajouter des fruits dans la corbeille. D'où encore un nouveau comic-book rajouté à la liste : **Before Watchmen: Dollar Bill**, par Len Wein et l'excellent Steve Rude. Vu qu'il reste encore une tripotée de membres des Minutemen qui n'ont pas eu leur mini-série, l'éditeur peut encore tenir un moment avec ces "rallonges"...*

VERTIGO, LA FIN D'UNE ÈRE

La mythique série **Hellblazer** va s'arrêter au **#300** d'ici quelques mois ! DC a en effet décidé d'arrêter de jouer sur deux tableaux. Depuis le retour de personnages comme Swamp Thing ou Shade dans l'univers DC, John Constantine était en effet un être à deux visages, un peu sur le même registre que ce qui se produisait chez Marvel avec le Punisher et sa version MAX. Deux incarnations différentes qui n'existaient pas dans la même continuité, avec une d'entre elles visant clairement le public "mature". Chez DC, **Hellblazer** poursuivait donc les aventures de la version Vertigo du personnage tandis qu'un autre John Constantine plus jeune apparaissait dans les pages de **Justice League Dark**... qui se vend trois fois plus qu'**Hellblazer** (en effet cela fait des années que Vertigo vend le comic-book d'**Hellblazer** à perte, en se refaisant sur les recueils). DC a donc décidé d'arrêter les frais. **Hellblazer** s'arrête donc, remplacé par une nouvelle série John Constantine qui se déroulera dans le même univers que **Justice League Dark**. "John Constantine" sera sans doute plus politiquement correct. Ce ne sera tout simplement pas la même chose... Le symbole était déjà énorme et des questions se posaient réellement sur l'avenir de Vertigo quand, début octobre, une nouvelle a eu un retentissement encore plus grand : Karen Berger, l'éditrice qui fut la figure de proue du label ces deux dernières décennies, vient de quitter DC ! Celle qui avait su travailler avec des auteurs du calibre de Neil Gaiman ou Grant Morrison n'est plus dans la place. Il y a bien des projets futurs annoncés chez Vertigo, des séries écrites par Scott Snyder ou Jeff Lemire. Mais on dirait que la branche mature de DC est destinée à jouer l'équivalent d'Icon chez Marvel. A l'heure où Vertigo est supposé fêter son vingtième anniversaire en 1993, ça fait désordre.

UN NOUVEAU HÉROS CHEZ MARVEL...

Le service opérations spéciales de Marvel a visiblement fait des heures sup' : l'éditeur a reçu la mission d'inventer une sorte de mascotte pour l'équipe de handball des Brooklyn Nets. D'où la création de BrooklyKnight par Jason Aaron et Mike Deodato, dans un comic-book sur commande. **BrookkyKnight #1** a été distribué aux fans du club sportif... A quand la BD d'Olivier Coipel sur le PSG ?

PAUL LEVITZ REFAIT L'HISTOIRE

Vous vous souvenez de l'imposant livre paru chez Taschen en 2010 ? Et bien Paul Levitz remet ça en... version longue. **75 Years Of DC Comics: The Art Of Modern Myth-Making** était pourtant un énorme pavé mais devant le succès de l'ouvrage l'éditeur a décidé d'en donner une version augmentée en termes de paginations, avec des trouvailles et des interviews en plus. Au point que la nouvelle édition fera cinq volumes, mais dans un format moins onéreux que la première version. Ainsi le premier tome annoncé aura pour objet le "Golden Age de DC Comics".

CHANGEMENT DE GARDE CHEZ G.I. JOE

Les numéros **#1** ça vend. Et ce ne sont pas DC et Marvel, avec leurs reboots en boucle, qui vont décourager les autres éditeurs. Ainsi IDW a décidé de relancer **G.I. Joe** avec une nouvelle équipe créative : le scénariste Fred Van Lente (**Incredible Hercules**) et Steve Kurth (**Ultimate Iron Man**).

PROMUS DE LA LIGUE

Dans la perspective du retour de **Justice League of America**, DC a décidé de donner des séries mensuelles à deux des membres qui jusque-là avaient été des citoyens secondaires de son univers. La série **Katana** sera écrite par Ann Nocenti (qui abandonne par ailleurs les scénarios de **Green Arrow**). L'autre série a un titre plus long : **Justice League of America's Vibe** (Vibe de la Justice League d'Amérique). Ses aventures seront écrites par le scénariste TV Andrew Kreisberg, en collaboration avec Geoff Johns sur les premiers épisodes. Avant le reboot, Vibe était non seulement mort mais aussi un des personnages les plus impopulaires de l'histoire de la JLA. Nombreux sont ceux qui ont pris le rappel du nom du groupe comme un manque de confiance (par opposition à **Katana** qui n'a pas besoin de ce "surtitre"). En fait c'est plus bête que ça : il existe déjà un magazine **Vibe** aux USA (une revue sur les tendances qui n'a rien à voir avec les comics) et DC ne pouvait pas utiliser le nom du héros tout seul. La promotion de Katana et Vibe s'inscrit aussi dans la logique de DC de mieux représenter la diversité ethnique.

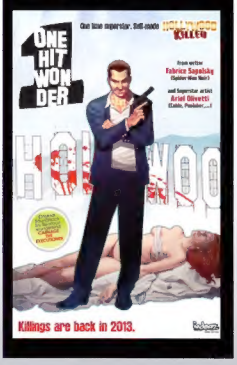
UN PREMIER TRIMESTRE RÉSOLUMENT COMICS

Les planches de Masqué seront exposées à Rouen en 2013 mais ce n'est pas tout...

Angoulême 2013 verra la présence, entre autres, de nombreux auteurs de comics parmi lesquels Charlie Adlard chez Dercourt, Salvador Larroca ou Gabriele Dell'Otto chez Panini, Fábio Moon et Gabriel Bá chez Urban. Mais le début d'année va vraiment mettre les bouchées doubles côté comics et, non, il n'y en aura pas que pour les parisiens cette fois. La médiathèque de Colomiers (dans la périphérie de Toulouse) a déjà entamé un cycle de rencontres qui reprendra dès le samedi 19 janvier avec une conférence de Thierry Mornet et Stéphanie Hans. Le 16 février, c'est Bob Layton (**Iron Man**) et John Layman (**Chu**) qui prendront la relève, suivis par Phil Briones et David Lafuente le 16 mars. Une ultime rencontre accueillera Mark Buckingham (**Fables**) le 20 avril (Les renseignements et détails sur cette programmation sont consultables sur le site www.pavillonblanc-colomiers.fr). Du côté de Rouen, les bibliothèques de la ville ne seront pas en reste puisqu'elles se mettent elles aussi à l'heure des super-héros et des comics, avec d'autres rencontres et conférences : Thierry Rogel (auteur de **Sociologie des Super-Héros**, Le 15 janvier), Xavier Fournier (rédacteur-en-chef de Comic Box) pour une conférence sur les super-héros (le 2 mars). On retrouvera également l'exposition DC Comics Anthologie d'Urban Comics (du 8 janvier au 9 février), une exposition Real Life Super Heroes du photographe Pierre-Elie de Pibrac (du 23 février au 29 mars), une autre exposition, encore, sur des planches de **Masqué** (Delcourt) du 2 au 29 mars avec, en prime une visite commentée par l'encreur Julien Hugonnard-Bert le 2 mars (ce dernier animera également un atelier "encre un super-héros" le 26 janvier). Enfin on trouvera aussi des projections de **Marvel 14 : Les super-héros contre la censure** (16 mars), du documentaire **French Comics** suivie d'une rencontre avec Jean-Marc Lainé (**Nos Années Strange**) le 19 janvier et plein d'autres choses... (pour plus de renseignements, voir www.mbi.rouen.fr) Pour un peu ce sont les Parisiens qui râleraient cette fois... Mais ils pourront se rattraper avec le Paris Manga & Sci-Fi Show courant février avec la présence de quelques artistes de comics parmi lesquels Simon Bisley, Bob Layton et Matteo Scalera. Et tout ça en un seul trimestre ! Cool, non ?

INDEEZ : JEU SANS FRONTIÈRE

L'éditeur Indeez a annoncé pour 2013 Hollywood Killer: One Hit Wonder, un projet qui a une visée internationale : ce creator-owned sera en effet dessiné par le dessinateur argentin Ariel Olivetti (si vous n'identifiez pas son style, reportez-vous aux planches contact dans le présent numéro) et scénarisé par Fabrice Sapolsky (Spider-Man Noir, Black Box), l'ex-taulier de Comic Box. Un premier livret "preview" devrait être diffusé pendant le Festival d'Angoulême, l'album arrivant quelques mois plus tard. Une autre particularité : l'album aura aussi une bande-son exclusive signée Terrell "Carnage the Executioner" Woods, un chanteur américain.



CENTAUR REBORN

Un peu à la manière de Project Superpowers, les Français Jean-Michel Ferragatti (scénario) et Fred Grivaud (dessins) ressuscitent un univers qui n'était pas paru en France depuis des décennies : Centaur Comics. Ça se passe chez JFC éditions en 2013 (voir notre guide de lecture) et les auteurs nous ont confié le preview ci-dessus .

X FOIS 3

Ce n'est pas vraiment une surprise, même si, aux USA, le titre manquait à l'appel des premiers mois de l'opération "Marvel NOW"... Après quelques mois de hiatus la série Uncanny X-Men va donc renaître en 2013, sous la houlette de Brian Michael Bendis (désormais bien installé sur les séries mutantes) et avec des dessins de Chris Bachalo...

LA DÉSERTIFICATION HOSPITALIÈRE

OÙ VONT LES GENS QUAND ILS SONT BLESSÉS OU GRAVEMENT MALADES ? À L'HÔPITAL ? À LA CLINIQUE ? LES SUPER-HÉROS, EUX, APRÈS AVOIR FRÉQUENTÉ CES ENDROITS LES IGNORENT DE PLUS EN PLUS. PREUVE DE PRESTIGE DES HÉROS OU C'EST L'INCONSCIENT DES AUTEURS QUI PARLE ?

Les plus vieux d'entre vous se souviennent peut-être d'une époque reculée où, quand Batman ou Green Arrow étaient blessés, ils allaient tout bonnement à l'hôpital où, en général, un docteur totalement honnête leur promettait que leur anonymat serait respecté. Pendant le Golden Age, les histoires étaient courtes et on ne s'embêtait pas à chercher des alternatives. D'autant que vers qui Batman aurait-il pu se tourner ? Vers Robin ? Alfred, lui, mettrait des décennies à mûrir (dans ses premières apparitions, il ne savait même pas que son employeur était Batman) et à se trouver un passé militaire, lui permettant de soigner Bruce Wayne les fois où il rentrerait "un peu abîmé" de ses patrouilles. Ces "scènes hospitalières" étaient aussi le reflet d'une époque plus naïve où le statut du héros et l'honnêteté du citoyen lambda étaient rarement mis en cause. Alors qu'en fait, en acceptant d'être traité quelque part, le héros masqué s'exposait bien sûr à révéler son groupe sanguin et toute une foule de détails, d'antécédents médicaux, qui auraient pu servir à l'identifier. Imaginez un peu la scène : "*Rassurez-vous, Batman : je m'engage à ne pas vous démasquer. Maintenant, dites-moi si vous avez eu des maladies graves dans votre enfance. Et vos vaccins ? Vous en êtes où ? Et vous avez des allergies particulières ?*". Non pas que Bruce Wayne aurait été immédiatement identifié, mais ça revenait à jouer avec le Fil du rasoir. Au Fil du temps, Batman a appris à traiter ce genre de choses en interne, dans les méandres de la Batcave, en laissant

Faire Alfred ou en se recousant en disant : "Même pas mal !". Inversement, il y avait bien quelques héros qui étaient médecins dans leur vie privée (Docteur Fate, Docteur Mid-Nite), mais les histoires concernaient plutôt leur carrière masquée. Et pendant le Golden Age, les univers n'étaient pas assez partagés pour qu'on imagine alors Fate en train d'opérer Superman ou Batman. Dans les années 1960, Marvel a inventé quelques docteurs, comme Stephen Strange. Mais, en théorie, ce dernier était un chirurgien déchu, qui avait laissé tomber la profession pour le mysticisme. Il y avait, bien sûr, Don Blake (Thor) mais d'une manière croissante il désertait son propre cabinet pendant des mois, préférant s'aventurer sur Asgard. Strange ne risquait pas de dire à Peter Parker : "*Tu t'es foulé la cheville ? Passe chez moi je vais t'arranger ça !*". Et on avait donc droit à des scènes comme **Amazing Spider-Man #65** (1968), dans lequel le héros est accueilli dans le service hospitalier d'une prison. Il ne s'agit pas là de parler des hospitalisations de la vieille Tante May (nous n'aurions pas la place) ou d'un autre civil. Mais le super-héros était globalement traité dans le même endroit que les autres...

Ces dernières années, les choses ont changé. Au-delà de Batman qui a évolué assez pour se passer de docteurs externes (sa grande scène médicale remontant sans doute à l'époque où Bane lui avait brisé le dos), il y a deux facteurs qui jouent. D'abord, plus on avance et plus les super-héros sont "super". À ce titre, il paraît de plus en plus difficile de les emmener dans un hôpital normal. Pas question qu'un Superman ou qu'un membre des Quatre Fantastiques aille dans une clinique comme tout le monde. L'autre force en jeu est un resserrement des liens dans la continuité. Les héros se connaissent de plus en plus. Comme (presque) la moitié de l'univers Marvel fait partie des Vengeurs désormais, ils sont de plus en plus à connaître Don Blake ou Stephen Strange. Quand Tony Stark/Iron Man a besoin de se faire opérer, il ne va plus voir un chirurgien lambda. Il se fait opérer par son pote Thor dans l'arrière-boutique de son cabinet. Quand Luke Cage a besoin de se faire retirer une bombe implantée dans sa poitrine, il peut compter sur les bons soins de Strange. Et les X-Men ? Ils ont récolté Doctor Nemesis. La chose est un peu plus Roue chez DC, avec le récent reboot qui remis à zéro beaucoup de relations. Mais longtemps, la Justice League ou la Justice Society a pu compter sur un Doctor Mid-Nite devenu essentiellement un "docteur pour super-héros". Spider-Man étant devenu vengeur, il n'a plus de problème d'hospitalisation (le dernier passage marquant le concernant correspond à la saga funeste *The Other*), il a accédé à la "communauté des super-héros" et n'a plus besoin de s'abaisser à une hospitalisation ordinaire. Dans ses épisodes de Daredevil, Bendis a enfoncé le clou avec la création de la clinique clandestine de l'InFirmière de Nuit (par la suite petite amie de Dr. Strange), réservée aux super-héros. De plus en plus, donc, les personnages costumés s'éloignent des hôpitaux. C'est bon pour leurs proches, pour les adversaires ou pour des témoins. Mais les scènes hospitalières se raréfient. Il faut dire aussi que l'inconscient joue. De plus en plus d'auteurs sont des Freelances et, quand ils sont Américains, ils ont soumis au système social de leur pays qui peut être cauchemardesque pour qui n'a pas de d'assurance. La chose est d'ailleurs souvent mise en exergue par l'association Hero Initiative, qui vient en aide à des vétérans des comics qui n'ont pas de quoi payer leur traitement. Au-delà de l'image d'un surhomme qui a de moins en moins besoin de soins puisque de plus en plus super, la disparition graduelle des hôpitaux est peut-être aussi la généralisation d'un constat chez les auteurs (et certains des lecteurs) ; mieux vaut, pour une question de moyens, éviter les hôpitaux si on peut se le permettre... L'ennui étant que les Freelances sont loin de pouvoir compter sur les soins alternatifs d'Alfred ou de Docteur Nemesis...

X.F.

LEGEND ICON

RETROUVEZ TOUS LES PRODUITS QUE VOUS AIMEZ !
Tee-shirts, Sweat-shirts, Ceintures, Coussins,
Sets de Cuisine, Mugs, Sacoches et Goodies sur :

www.legendicon.com

Lors de votre prochaine commande bénéficiez de nombreux avantages en utilisant le code COMICBOX

Gagnez de nombreux cadeaux en nous rejoignant sur www.facebook.com/legendiconfan

©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. All other trademarks are properties of their respective owners. 'PlayStation' and the 'PS' Family logo are registered trademarks and PS3 and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.